

ENGLISH

NOTE: all game cards used in THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS are digital versions. Printed game cards that are compatible with THE EYE OF JUDGMENT™ on PlayStation®3 are NOT compatible with THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS on PSP™. THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS does not support the use of a camera or printed game cards.

MEMORY STICK

To save game settings and progress, insert a Memory Stick into the Memory Stick slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick or any Memory Stick containing previously saved THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick before commencing play.

NOTE: the minimum amount of free space required to save THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS data may vary depending on the capacity of the Memory Stick inserted.

SAVING PROGRESS

Progress is saved automatically as you play THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS, and only one save data file may be saved per Memory Stick. Do not remove the Memory Stick during play.

IMPORTING DATA FROM A DEMO

If there is existing save data on the Memory Stick from a demo version of THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS, game cards and money acquired during the demo will be preserved. The player name and initial deck are also transferred from the demo version and cannot be changed.

GAME ADD-ON CONTENT

If you have purchased extra game cards via a downloadable content pack from PlayStation®Store, a confirmation message will be displayed on the Title Screen when you next start THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

NOTE: THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS supports Ad Hoc Mode and Infrastructure Mode. Please see the Network section of this manual for further details.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons only unless stated otherwise.

USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ← or → to highlight an option, then press the ⓧ button to confirm. To return to the previous menu screen, press the ○ button.

GETTING STARTED

The Title Screen will be displayed after a brief introductory sequence.
Press the START button to begin playing THE EYE OF JUDEGMENT™ LEGENDS.

STARTING A NEW GAME

Enter a player name then choose a deck of game cards from one of the five available decks to begin the game. It is recommended that new players select the Starter Deck.

NOTE: your player name cannot be changed once confirmed.

CONTINUING A SAVED GAME

If save data exists on the inserted Memory Stick it will load automatically on start up.
When continuing a previously saved game, press the START button when the Title Screen is displayed to proceed directly to the World Map.

THE WORLD MAP

The World Map highlights your present location and allows access to various game modes.



The following game modes are displayed on the left hand side of the World Map screen. Press  or  to highlight a mode and press the  button to select it. At first, only Story mode is available, but as you progress through the adventure, the other modes will become unlocked.

Story	Become the Chosen Wizard and set out on an exciting journey in this single player mode. Certain game cards can only be obtained by winning duels in Story mode.
Battle Arena	A single player mode that allows you to duel with computer-controlled wizards you have fought against in Story mode.
Deck Builder	Create your own deck of game cards ready for use in duels.
Network	Engage in duels and trade game cards with other players via Ad Hoc Mode or duel online with wizards from around the world via Infrastructure Mode.
Card Shop	Purchase new game cards using money (G) earned in duels.
Library	Read various documents on the characters and storyline featured in THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

STATUS MENU

With the Word Map screen displayed, press the  button to access a Status Menu which includes information on your progress, including how long you've been playing, the amount of money (G) earned and the present chapter of the story. The Status Menu also includes the following options:

Wizard's Card	View any medals earned and your present title and rank. Medals are obtained by fulfilling certain conditions during play. Titles and ranks are assigned after playing a duel via Infrastructure Mode.
Wizard's Manual	This guide is crammed with helpful tips and lots of information on rules, a glossary of terms and explanations of the different types of screen.
Sound Settings	Adjust the volume of sound effects and music.

DUEL CONTROLS

↑, ↓, ←, →	Move Cursor
ⓧ button	Confirm
Ⓞ button	Back/Cancel
ⓐ button	Advanced Status Toggle
ⓑ button	Check Field
Ⓛ button/Ⓡ button	Quick Status Toggle
START button	Game Menu
SELECT button	Show Help
analog stick	Text Scroll

DUEL CONTROLS



PLAYING THE GAME

In THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS you compete against other players – including computer-controlled players in single player modes – in duels using your deck of game cards. In each duel, you and your opponent make moves on your respective turns and attempt to claim territory on the board by placing creature cards on the board's fields.

THE GAME CARDS

There are two types of game card:

Creature Cards Throw fantastical creatures on to one of the board's nine fields.

Spell Cards Yield magical effects when brought into play.

When playing for the first time, use the ready made Starter Deck, which includes 30 game cards selected to help you learn how to win duels. After obtaining extra game cards, you can create your own bespoke decks using the Deck Builder, as explained later in this manual.

OBTAINING GAME CARDS

New game cards are obtained by winning duels, except in Training Duel mode or when playing an Ad Hoc Mode battle. You can also buy them in the Card Shop using money (G) you've earned in Story mode and Battle Arena mode, or you can trade game cards with other players via Ad Hoc Mode.

DUELS

The progression of each duel can be broken down into the following stages:

1. Begin Duel

Five game cards are drawn from the deck to form your hand for the duel. The remaining game cards become your library. At the start of a duel, you are given one chance to 'Mulligan' – this means to reshuffle and draw a new hand of five game cards.

2. Begin Turn

At the start of your turn, draw one game card from your library. You will gain two 'mana' points. Mana is the ethereal energy that is required to summon creatures and cast spells.

NOTE: there is one exception to this rule – on the very first turn of a duel, the first player does not draw a game card.

3. Action Phase 1

Cast spells and/or activate creatures that are already on the board. You may take as many actions during this phase as your resources of game cards and mana allow.

4. Action Phase 2

Summon a creature to a field by placing a creature card on the board. Only one creature may be summoned per turn. You may also end your turn without summoning a creature. If one or more enemy creatures are positioned within the attack range of a summoned creature, a battle begins automatically.

5. End Turn

When your turn ends, your opponent's turn begins. If you hold eight or more game cards in your hand at this point, game cards are disposed of until only seven remain.

6. End Duel

Winning or losing a duel is determined by the following criteria:

Your creature cards occupy five fields at the end of your turn:	Win
Your opponent's creature cards occupy five fields at the end of their turn:	Lose
You have no game cards to draw from your library when required to do so:	Lose
You exceed the time limit during your turn three times:	Lose
You press the START button and select Surrender from the Game Menu:	Lose

THE GAME MENU

Press the START button during your turn in a duel to open the Game Menu and access the following options:

End turn	Select this to end your turn.
Surrender	Select this to end the duel by forfeiting.
Check field	Move the cursor to a field to select a creature on the board for activation.
Opponent data	Check your opponent's Graveyard or Skill. The data you can view may vary depending on the game mode.

Your data Check your Library, Hand or Graveyard. If you choose Library, your game cards are grouped together by element to make them easier to view.

NOTE: a Graveyard contains creature cards that have been removed from the board and spells that have been cast.

QUICK STATUS DISPLAY

Press the **L** button and the **R** button to change the amount of status information displayed on the board.

ADVANCED STATUS WINDOW

Place the cursor over a game card or summoned creature and press the **A** button to open the Advanced Status window. Use the Advanced Status window to check the status and abilities of each game card.

CREATURE ACTIVATION

When your turn comes around, before summoning a creature, you can choose to activate a creature that is already on the board.

Press the **Y** button or select Check Field from the Game Menu to move the cursor to the board. Select the creature you want to activate and press the **X** button to select an action – you can rotate your creature or command them to attack. The required mana cost is displayed next to each action.

STORY MODE

Story mode is the core single player mode in THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. The story contains a meandering plot and is divided up into a series of chapters. Most chapters unfold in the following sequence:

1. Story Narration

The current chapter is introduced to bring you up to speed with the storyline. Press the **X** button and select Yes to move on to the Story Movie.

2. Story Movie

In each chapter, a particular event occurs that results in a duel taking place. These events are viewed in the form of Story Movies. Press the START button during playback to pause or skip the movie.

3. Briefing

Check your opponent's data and select a deck for use in the duel. Select Retreat to return to the World Map without engaging in the duel.

NOTE: as the game begins, your opponent may use 'summoner skills' – special abilities that only enemy wizards can use. A summoner skill might boost the hit points or reduce the mana cost of creatures of a given element.

4. Begin Duel

Select Begin Duel to enter the duel with your opponent. In Story mode, the player who acts first is predetermined. The first duel in Story mode also serves as a tutorial.

5. Results

Win a duel to obtain game cards and money (G). The amount of money obtained depends upon several factors. Lose a duel, and you will still gain a small amount of money, but no game cards. If you surrender and forfeit the duel, you gain neither.

SUCCESSIVE DUELS

In some chapters, the first duel will be followed immediately by a second duel. In such cases, the deck cannot be changed, but by selecting Sideboard before the second duel begins, it is possible to exchange game cards from the deck with game cards in the deck's sideboard. A sideboard can contain up to seven game cards, separately from the 30 game cards in the main deck.

Losing the second duel or retreating will result in overall defeat. If the chapter is selected at a later time, the chapter begins again from the first duel.

BATTLE ARENA

The following options are available on the Battle Arena Menu:

WIZARD DUE

Select this mode to battle opponents you have already defeated in Story mode. As you progress through Story mode, additional wizards will be added as duel opponents.

Whilst choosing an adversary, your total number of victories and bonuses achieved so far will be displayed. As with Story mode, at the end of a successful duel you will obtain game cards, money and bonuses.

TRAINING DUEL

Training Duel mode allows you to create customised duels with computer-controlled opponents by selecting decks, a difficulty level, time limit and other options. Use this mode to practise duelling or to tweak a new deck.

No game cards or money can be obtained in a Training Duel.

TUTORIAL

Replay the tutorial introduced at the beginning of Story mode.

DECK BUILDER

Choose Deck Builder from the World Map to create or fine tune your own decks of game cards. Select an existing deck or an empty slot to access the following options:

Edit a deck	Edit the selected deck, or create a new deck in an empty slot.
Move deck	Move the selected deck to another location.
Clear deck	Delete the selected deck. Deleting a deck does not erase the game cards from your library, just the deck itself.
Edit deck name	Change the name of the selected deck.

L button	Remove Card from Deck
R button	Grab or Place Card
START button	Change Deck Card Order
SELECT button	Show Help
analog stick	Text Scroll

NETWORK

Select Network from the World Map to access the following options:

Ad Hoc	Communicate directly with nearby PSP™ systems to play duels and trade game cards with other players in Ad Hoc Mode.
Infrastructure	Connect to a network to battle against other players from around the world. Game card trading is not available in this mode but you can obtain game cards by playing duels via Infrastructure Mode.
Duel History	Contains your records for both Ad Hoc Mode and Infrastructure Mode duels with up to 30 players. Opponents faced in Ad Hoc Mode are identified by player name. Opponents faced in Infrastructure Mode are identified by their online ID, even if they have also been faced in Ad Hoc Mode.

PLAYING VIA AD HOC MODE

Before playing via Ad Hoc Mode, slide the PSP™ system's WLAN switch to the on position. Do not turn the WLAN switch off until you have finished playing. All players must be positioned within ten metres of each other and there must be a clear line of sight between each PSP™ system. To play via Ad Hoc Mode, at least one opponent must be present with a PSP™ system running and their own copy of THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

In Ad Hoc Mode, you can duel or trade game cards in a room set up by yourself or another player. The Ad Hoc Mode environment includes eight floors with each floor consisting of 16 rooms.

Select a floor to access the Ad Hoc Mode Menu, then choose from the following options:

- | | |
|---------------------|--|
| Search for room | Select a room on the current floor to enter. Select an empty room to create a new one. |
| Create duel room | Create a duel room and wait for a player to join you. |
| Create trading room | Create a trading room and wait for a player to join you. |
| Deck Builder | Edit your deck for use in a forthcoming duel. |

AD HOC MODE DUELS

Battles in an Ad Hoc Mode duel room follow these steps:

1. Create/join room

The player who creates the duel room also defines the rules of the duel. The opponent joins the room, both players press the  button and then both players must choose their decks.

2. Select deck

Each player selects a deck to use in the battle. Decks that do not comply with any particular duel rules will not be displayed. The duel begins when both players have a deck ready and select Begin Duel.

3. Duel

The duel begins and follows the rules set out by the player who created it. No money (G) is gained at the end of the duel regardless of the result.

AD HOC MODE CARD TRADING

Swapping game cards in an Ad Hoc Mode trading room follows these steps:

1. Select game cards

Choose Change Card to select a game card to trade. Game cards can only be traded one for one. When the opposing player selects a game card to trade, an option becomes available allowing you to view the details of the card on offer.

The following game cards cannot be traded:

Game cards presently contained in a deck

Ultra Rare game cards

Extra game cards purchased via downloadable content packs

2. Trade game cards

When each player selects Trade, the two selected game cards will be swapped.

PLAYING VIA INFRASTRUCTURE MODE

Use this mode to battle against other players around the world. Rankings are calculated based on the results and special titles can be earned through continued success.

You must have a PlayStation®Network account to play using Infrastructure Mode.

As outlined earlier in this manual, a network connection and Wireless (WLAN) Access Point are also required. For more details please refer to the PSP™ system's Instruction Manual.

When Infrastructure Mode is first activated, the User Agreement is displayed. You must read and accept the terms of the agreement to play THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS via Infrastructure Mode.

INFRASTRUCTURE MODE MENU

Announcements are displayed on the right hand side of the Infrastructure Mode Menu. You can choose a duel format from the list on the left hand side:

- | | |
|------------------|--|
| Single Duel | The winner of the duel is determined after one game. The player who goes first is determined by a game of rock, paper, scissors. |
| Three Round Duel | The first player to win two out of three games is victorious. The player who goes first is determined before each game by playing rock, paper, scissors. Select Sideboard between duels to exchange game cards from the deck with game cards in the sideboard. |

NOTE: special 'Online Tournaments' may also take place; these will be accessible from within the Three Round Duel format. To enter a tournament your deck must match certain criteria specified by the tournament's organisers.

THE DUEL MENU

Search for Opponent

Select an opponent to duel against using the selected rules. Opponents are picked automatically based on their rank and other factors. Once an opponent is located, play proceeds in the same manner as for an Ad Hoc Mode duel, except that game cards are awarded at the end of the duel.

Ranking Board

Use the Ranking Board to check your rank and position.

Deck Builder

Edit a deck for use in the duel.

TITLES AND RANKS

Players receive titles and improve their rank by achieving success in Infrastructure Mode duels. Titles are awarded depending on the number of wins and losses and do not affect rankings. Winning a duel boosts a player's rank and losing a duel lowers it.

CARD SHOP

Spend money (G) earned in the game at the Card Shop to purchase new game cards. As progress is made through Story mode, new game cards become available to buy in the Card Shop.

CARD SHOP CONTROLS



Move Cursor

X button

Confirm

○ button

Back

△ button

Advanced Status Toggle

L button/R button

Display by Element

SELECT button

Show Help

analog stick

Text Scroll

LIBRARY

Access the ancient archives in the Library. Many documents become available as you progress through Story mode.

An interesting volume available from the beginning is the Tome of Sacred Darkness; a reference book containing information on all the game cards you have obtained. Select a game card from the list and press the  button to view its illustration, description and the number of times the creature has been summoned. Game cards that have not yet been obtained cannot be selected.

CHARACTERS



The Chosen Wizard

This young man in pure white robes was raised by Seer Vizak and is the hero of the tale. A prophecy states that only the Chosen Wizard can defeat the Biolith Lord Scion and save the world.



Romili

Romili is the great-granddaughter of the elf Saint Edin. A virus has turned half of her body Biolith. After meeting Cyrstin, the Pope-Queen of the Land of Wood, she enters the Academy of the Sacred Darkness to train to become a summoner.



Biolith Lord Scion

Scion is the most powerful magician in the history of mankind. He is also the father of the Bioliths. Scion has declared war against the Supreme Being and is determined to become sole ruler of the world.



Sarma

Sarma is the captain of Clare Wil's palace guard and is also known as the Guardian of Tinoa.



Father Okunada

The highest ranking monk of the Okunada Monastery and a political fugitive, Father Okunada is presently in hiding at the Academy of the Sacred Darkness.



Fire Witch Freedonia

This powerful witch has lived on the Freedonian Plains since ancient times. She is the last surviving witness of the original conflict between the Bioliths and the Supreme Being. She is known to associate with Vizak.



Romulus and Remus

These young twin magicians preside together as student president at the Academy of the Sacred Darkness. Talk of their formidable abilities has already spread across the land.



Scarface

A student with a deeply scarred face who approaches Romili and the Chosen Wizard with a plea for help.



Vizak

This immortal seer has watched over Terra Firma since its creation. He received a divine revelation indicating that a Chosen Wizard would come before us and save the world.

FRANÇAIS

REMARQUE : toutes les cartes utilisées dans THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS sont numériques. Les cartes imprimées compatibles avec THE EYE OF JUDGMENT™ sur PlayStation®3 ne le sont PAS avec THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS sur PSP™. THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS n'est pas compatible avec la caméra ou les cartes imprimées.

MEMORY STICK

Afin de sauvegarder vos paramètres et votre progression, insérez un Memory Stick dans le port pour Memory Stick du système PSP™. Vous pourrez charger les données sauvegardées à partir du même Memory Stick ou de tout autre Memory Stick contenant des données sauvegardées de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. Assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace libre sur le Memory Stick Duo™ avant de commencer à jouer.

REMARQUE : la quantité minimum d'espace libre nécessaire pour sauvegarder les données de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS peut varier en fonction de la capacité du Memory Stick inséré.

SAUVEGARDER LA PROGRESSION

La sauvegarde de votre progression s'opère automatiquement lorsque vous jouez à THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. Vous ne pourrez sauvegarder qu'un seul fichier de données par Memory Stick. Ne retirez pas le Memory Stick en cours de partie.

IMPORTER LES DONNÉES D'UNE DÉMO

S'il existe déjà des données de sauvegarde d'une démo de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS sur le Memory Stick, les cartes de jeu et l'argent acquis seront conservés. Le nom du joueur et son deck de départ seront également transférés de la version démo et ne pourront être modifiés.

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Si vous avez acheté des cartes de jeu supplémentaires via un contenu téléchargeable sur le PlayStation®Store, un message de confirmation apparaîtra sur l'Écran-titre de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS est compatible avec les modes Ad-Hoc et Infrastructure. Veuillez consulter la section Réseau de ce manuel pour plus d'informations.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – SE DÉPLACER

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. correspondent aux directions des touches directionnelles, sauf indication contraire.

ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur les touches directionnelles ↑, ↓, ← ou → pour mettre une option en surbrillance, puis sur la touche X pour confirmer votre sélection. Pour revenir à l'écran de menu précédent, appuyez sur la touche ○.

POUR COMMENCER

L'Écran-titre apparaîtra après une brève séquence d'introduction. Appuyez sur la touche START pour lancer THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Saisissez un nom de joueur, puis sélectionnez un deck de cartes parmi les cinq disponibles au début du jeu. Il est recommandé aux débutants de choisir le Deck de départ.

REMARQUE : une fois confirmé, votre nom de joueur ne pourra être modifié.

CONTINUER UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

S'il existe des données de sauvegarde sur le Memory Stick inséré, elles seront automatiquement chargées au lancement. Lorsque vous continuez une partie sauvegardée, appuyez sur la touche START lorsque l'Écran-titre apparaît pour passer directement à la Carte du monde.

LA CARTE DU MONDE

La Carte du monde indique votre position actuelle et vous permet d'accéder aux différents modes du jeu.



Les modes de jeu suivants sont affichés à gauche de la Carte du monde. Appuyez sur ↑ ou ↓ pour sélectionner un mode, puis sur la touche X pour confirmer. Au début, seul le mode Histoire est disponible, mais à mesure que vous progresserez dans l'aventure, d'autres se débloquent.

Histoire	Incarnez le Sorcier Élu et embarquez dans un voyage palpitant avec ce mode solo. Certaines cartes ne peuvent être obtenues qu'en remportant des duels en mode Histoire.
Arène de combat	Mode solo qui vous permet de vous battre en duel contre des sorciers contrôlés par l'IA que vous avez rencontrés en mode Histoire.
Préparation deck	Créez votre propre deck pour les duels.
Réseau	Battez-vous en duel et échangez des cartes avec d'autres joueurs via le mode Ad-Hoc ou jouez en ligne contre des sorciers du monde entier via le mode Infrastructure.
Magasin	Achetez de nouvelles cartes grâce à l'argent (O) gagné dans les duels.
Bibliothèque	Consultez divers documents sur les personnages et l'intrigue de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

MENU STATUT

Sur l'écran de la Carte du monde, appuyez sur la touche ⓘ pour accéder au Menu statut qui vous donnera des informations sur votre progression, votre temps de jeu, l'argent (O) gagné et sur le chapitre en cours. Le Menu statut comprend également les options suivantes :

Carte de sorcier	Admirez les médailles que vous avez gagnées et prenez connaissance de votre titre et de votre classement actuels. Vous remporterez des médailles en remplissant certaines conditions en cours de partie. Le titre et le classement dépendent des duels du mode Infrastructure.
Manuel du sorcier	Ce guide regorge d'astuces et d'informations sur les règles. Il propose en outre un glossaire des termes et des explications concernant les différents types d'écran.
Réglages son	Régalez le volume des effets et de la musique.

COMMANDES DES DUELS



Déplacer le curseur

touche X

Confirmer

touche O

Retour/Annuler

touche A

Afficher le Statut avancé

touche B

Vérifier le territoire

touche L / R

Affichage rapide du statut

touche START

Menu de jeu

touche SELECT

Afficher l'aide

pad analogique

Faire défiler le texte

L'ÉCRAN DE JEU



COMMENT JOUER

Dans THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS, vous devez vous battre en duel contre d'autres joueurs – dont des IA en mode solo –, au moyen de votre deck de cartes. Dans chaque duel, vous et votre adversaire jouez chacun votre tour, pour tenter de conquérir des territoires sur la table en y plaçant des cartes de créature.

LES CARTES DE JEU

Il existe deux types de cartes :

Cartes de créatures Faites apparaître une créature fantastique sur l'un des neuf territoires de la table.

Cartes de sorts Utilisez-les pour recourir à des pouvoirs magiques.

Si vous jouez pour la première fois, utilisez le Deck de départ, dont les 30 cartes présélectionnées vous aideront à remporter vos duels. Lorsque vous aurez obtenu d'autres cartes, vous pourrez créer vos propres decks, grâce à la Préparation deck, comme expliqué plus loin dans ce manuel.

OBTENIR DES CARTES DE JEU

Vous obtiendrez de nouvelles cartes de jeu en remportant vos duels, excepté en mode Entraînement ou lors d'une bataille Ad-Hoc. Vous pouvez également les acheter dans le Magasin grâce à l'argent (O) que vous aurez gagné en mode Histoire et Arène de combat ou en les échangeant avec d'autres joueurs via le mode Ad-Hoc.

DUELS

La progression de chaque duel se fait selon les étapes suivantes :

1. Début du duel

Vous tirez cinq cartes du deck pour composer une main. Les cartes restantes représentent votre bibliothèque. Au début du duel, vous pourrez faire un "Mulligan" – vous avez le droit de battre votre jeu et de tirer à nouveau une main de cinq cartes.

2. Début du tour

Au début de votre tour, tirez une carte de votre bibliothèque. Vous gagnerez deux points de 'mana'. Le Mana est l'énergie éthérée nécessaire pour invoquer des créatures et jeter des sorts.

REMARQUE : une exception à cette règle – au tout premier tour d'un duel, le premier joueur ne tire pas de carte.

3. Phase Action 1

Jetez des sorts et/ou activez des créatures déjà présentes sur la table. Vous pouvez effectuer autant d'actions lors de cette phase que le permettent vos cartes et vos ressources de mana.

4. Phase Action 2

Invoquez une créature sur un territoire en y plaçant une carte de créature. Une seule créature peut être invoquée à chaque tour. Vous pouvez également terminer votre tour sans invoquer de créature. Si au moins une créature se trouve dans la zone d'attaque de la créature invoquée, une bataille s'engage automatiquement.

5. Fin du tour

Votre tour terminé, c'est celui de votre adversaire qui commence. Si vous avez huit cartes en main ou plus à cet instant, vous devez vous en débarrasser, de sorte à n'en conserver que sept.

6. Fin du duel

La victoire ou la défaite dans un duel dépendent des critères suivants :

Vos cartes de créatures occupent cinq des neuf territoires à la fin de votre tour : **Victoire**

Les cartes de créature de votre adversaire occupent cinq des neuf territoires à la fin de son tour : **Défaite**

Il ne vous reste aucune carte à tirer dans votre bibliothèque lorsque vient votre tour : **Défaite**

Vous dépassez la limite de temps à trois reprises : **Défaite**

Vous appuyez sur la touche **START** et sélectionnez **Abandon** dans le Menu de jeu : **Défaite**

MENU DE JEU

Appuyez sur la touche **START** pendant votre tour dans un duel pour ouvrir le Menu de jeu et accéder aux options suivantes :

Fin du tour	Sélectionnez cette option pour terminer votre tour.
Abandon	Sélectionnez cette option pour terminer le duel par un forfait.
Vérifier le territoire	Déplacez le curseur sur un territoire pour sélectionner la créature de la table que vous souhaitez activer.
Données adversaire	Étudiez le Cimetière ou les Capacités de votre adversaire. Les données que vous pouvez consulter varient suivant le mode de jeu.
Vos données	Consultez votre Bibliothèque, votre Main ou votre Cimetière. Si vous sélectionnez Bibliothèque, vos cartes seront regroupées par élément, pour faciliter la navigation.

REMARQUE : un Cimetière contient des cartes de créatures retirées de la table, ainsi que des sorts déjà jetés.

AFFICHAGE RAPIDE DU STATUT

Appuyez sur les touches / pour modifier la quantité d'informations affichées sur la table.

FENÊTRE STATUT AVANCÉ

Placez le curseur sur une carte ou sur une créature invoquée et appuyez sur la touche pour ouvrir la fenêtre du Statut avancé. Utilisez-la pour consulter le statut et les capacités de chaque carte de jeu.

ACTIVATION DE CRÉATURE

Lorsque votre tour arrive, avant d'invoquer une créature, vous pouvez décider d'activer une créature déjà présente sur la table.

Appuyez sur la touche ou sélectionnez Vérifier territoire dans le menu de jeu pour déplacer le curseur sur la table. Sélectionnez la créature que vous souhaitez activer et appuyez sur la touche pour choisir une action – vous pouvez faire pivoter votre créature ou lui ordonner d'attaquer. Le coût de mana nécessaire est indiqué à côté de chaque action.

MODE HISTOIRE

Le mode Histoire est le mode solo central de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. Il propose une intrigue complexe, divisée en une série de chapitres. La plupart d'entre eux suivent cette trame :

1. Narration

Le chapitre en cours est présenté afin que vous suiviez au plus près le scénario. Appuyez sur la touche  et sélectionnez Oui pour passer à la Vidéo.

2. Vidéo

Dans chaque chapitre, un événement particulier conduit à un duel. Ces événements sont présentés sous la forme de Vidéos. Appuyez sur la touche START pendant la lecture pour la mettre en pause ou la passer.

3. Briefing

Consultez les données de votre adversaire et sélectionnez votre deck pour le duel. Sélectionnez Retraite pour retourner à la Carte du monde sans vous engager dans le duel.

REMARQUE : au début de la partie, votre adversaire peut utiliser des 'capacités d'invocation' – aptitudes spéciales que seuls les sorciers ennemis peuvent utiliser. Une capacité d'invocation peut améliorer l'attaque ou réduire le coût de mana des créatures d'un élément donné.

4. Début du duel

Sélectionnez Début du duel pour vous engager dans un duel contre votre adversaire. En mode Histoire, le premier à jouer est prédéterminé. Le premier duel du mode Histoire sert également de didacticiel.

5. Résultats

Remportez un duel pour gagner des cartes et de l'argent (O). La quantité d'argent ainsi obtenue dépend de plusieurs facteurs. Si vous perdez un duel, vous gagnerez une petite quantité d'argent, mais aucune carte. Si vous déclarez forfait, vous ne gagnez rien.

DUELS SUCCESSIFS

Dans certains chapitres, le premier duel sera immédiatement suivi d'un second. Vous ne pourrez alors pas changer de deck, mais en sélectionnant Réserve avant le début du second duel, il vous sera possible d'échanger des cartes de votre deck avec celles de votre réserve. Une réserve peut contenir jusqu'à sept cartes, en plus des 30 du deck principal.

Si vous perdez ce second duel ou que vous abandonnez, la défaite sera totale. Si vous revenez plus tard sur ce chapitre, vous devrez reprendre au premier duel.

ARÈNE DE COMBAT

Les options suivantes sont disponibles dans le menu Arène de combat :

DUEL DE SORCIER

Sélectionnez ce mode pour affronter des adversaires que vous avez rencontrés en mode Histoire. À mesure que vous progressez en mode Histoire, d'autres sorciers viendront s'ajouter votre liste d'adversaires.

Le temps que vous choisissiez un adversaire, votre nombre total de victoires et de bonus s'affichera. Comme avec le mode Histoire, à l'issue du duel victorieux, vous obtiendrez des cartes, de l'argent et des bonus.

ENTRAÎNEMENT

Le mode Entraînement vous permet de créer des duels personnalisés avec des adversaires contrôlés par l'IA. Vous pourrez sélectionner les decks, le niveau de difficulté, la limite de temps et d'autres options. Utilisez ce mode pour vous entraîner ou pour affiner un nouveau deck.

En mode Entraînement vous ne pouvez gagner ni argent ni carte.

DIDACTICIEL

Reprenez le didacticiel présenté à l'ouverture du mode Histoire.

PRÉPARATION DECK

Sélectionnez Préparation deck sur la Carte du monde pour créer ou peaufiner vos propres decks. Choisissez un deck existant ou un emplacement vide pour accéder aux options suivantes :

- | | |
|------------------|--|
| Éditer un deck | Éditez le deck sélectionné ou créez-en un nouveau dans un emplacement vide. |
| Déplacer le deck | Déplacez le deck sélectionné vers un autre emplacement. |
| Effacer le deck | Supprimez le deck sélectionné. La suppression d'un deck n'entraîne pas la suppression des cartes de votre bibliothèque, juste celle du deck. |
| Renommer le deck | Changez le nom du deck sélectionné. |

ÉDITER UN DECK

Lorsque vous éditez un deck, n'oubliez pas qu'il doit compter exactement 30 cartes pour être accepté dans un duel.

Chaque carte ne peut figurer que dans un seul deck. Si vous possédez deux exemplaires d'une même carte, vous pouvez généralement les garder dans le même deck ou les répartir dans deux. Certaines cartes sont affectées par une limite de jeu, qui vous interdit de placer plusieurs exemplaires dans un même deck.

ÉDITER UNE RÉSERVE

En plus des 30 cartes du deck, vous pouvez vous constituer une réserve de sept cartes différentes supplémentaires. Voyez la réserve comme le banc des remplaçants.

ÉCRAN D'ÉDITION DU DECK



Constituez votre deck en sélectionnant des cartes que vous pourrez faire passer du deck à la réserve grâce aux commandes suivantes :



Déplacer le curseur

touche X

Liste des cartes

touche O

Retour

touche Δ

Afficher le Statut avancé

touche □

Paramètres d'affichage des cartes

(Liste des cartes ouverte)

touche L

Supprimer une carte du deck

touche R

Prendre ou placer une carte

touche START

Changer l'ordre des cartes du deck

touche SELECT

Afficher l'aide

pad analogique

Faire défiler le texte

RÉSEAU

Sélectionnez Réseau sur la Carte du monde pour accéder aux options suivantes :

Ad-Hoc

Communiquez avec des systèmes PSP™ proches pour lancer un duel et échanger des cartes grâce au mode Ad-Hoc.

Infrastructure	Connectez-vous à un réseau pour affronter d'autres joueurs à travers le monde. L'échange de cartes n'est pas disponible dans le mode Infrastructure, mais vous pourrez en obtenir en remportant vos duels.
Historique des duels	Contient votre progression dans les modes Ad-Hoc et Infrastructure face à un maximum de 30 joueurs. Les adversaires que vous avez affrontés dans le mode Ad-Hoc sont identifiés par leur nom. Ceux du mode Infrastructure sont identifiés par leur ID en ligne, même si vous les avez rencontrés en mode Ad-Hoc.

JOUER EN MODE AD-HOC

Avant de lancer le mode Ad-Hoc, allumez la fonction WLAN de votre système PSP™. Ne l'éteignez pas avant la fin de la partie. Les joueurs doivent se trouver dans un rayon de dix mètres, sans aucun obstacle entre les systèmes PSP™. Pour jouer via le mode Ad-Hoc, au moins un des adversaires doit posséder un système PSP™ ainsi qu'un exemplaire de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

En mode Ad-Hoc, vous pouvez vous battre ou échanger des cartes dans un salon créé par vos soins ou par un autre joueur. L'environnement du mode Ad-Hoc comprend huit étages, chacun composés de 16 salons.

Sélectionnez un étage pour accéder au menu du mode Ad-Hoc, puis choisissez l'une des options suivantes :

Recherche de salon	Sélectionnez un des salons de votre étage. Sélectionnez un salon vide pour en créer un nouveau.
Créer salon de duel	Créez un salon de duel et attendez que des joueurs vous rejoignent.
Créer salon d'échange	Créez un salon d'échange et attendez qu'un joueur vous rejoigne.
Préparation deck	Éditez votre deck pour le prochain duel.

DUELS DU MODE AD-HOC

Les combats dans un salon de duel du mode Ad-Hoc se déroulent ainsi :

1. Créez/rejoignez un salon

Le joueur qui crée un salon définit également les règles du duel. L'adversaire rejoint le salon, puis les deux adversaires appuient sur la touche , avant de choisir leur deck.

2. Sélectionnez votre deck

Chaque joueur sélectionne le deck qu'il utilisera en duel. Les decks qui ne respectent pas les règles du duel ne seront pas affichés. Le duel débute lorsque les deux joueurs ont choisi leur deck et sélectionné Commencer duel.

3. Duel

Le duel s'engage et suit les règles instaurées par le créateur du salon. Quel que soit le résultat du duel, vous ne gagnerez pas d'argent (O).

ÉCHANGES DU MODE AD-HOC

L'échange de cartes dans le mode Ad-Hoc suit les étapes suivantes :

1. Sélectionnez les cartes

Sélectionnez Changer carte pour choisir celle que vous souhaitez échanger. Vous ne pouvez échanger qu'une seule carte contre une autre. Lorsque l'autre joueur a choisi la sienne, une option vous permet de consulter ses caractéristiques.

Les cartes suivantes ne peuvent être échangées :

Les cartes déjà présentes dans un deck

Les cartes ultra-rares

Les cartes supplémentaires achetées dans un contenu téléchargeable

2. Échangez des cartes

Lorsque chacun des deux joueurs sélectionne Échanger, les deux cartes sélectionnées changent de main.

JOUER EN MODE INFRASTRUCTURE

Ce mode vous permettra d'affronter des joueurs du monde entier. Le classement s'effectue suivant vos résultats et des titres spéciaux peuvent être attribués à mesure que vous accumulez les victoires.

Vous devez disposer d'un compte PlayStation®Network pour utiliser le mode Infrastructure.

Comme indiqué auparavant dans ce manuel, une connexion réseau ainsi qu'un point d'accès sans-fil (WLAN) sont également nécessaires. Pour plus de détails, veuillez vous référer au Manuel d'instructions du système PSP™.

Une fois le mode Infrastructure activé, les Conditions d'utilisation s'affichent. Vous devez lire et accepter les termes pour jouer à THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS via le mode Infrastructure.

MENU DU MODE INFRASTRUCTURE

Les annonces s'affichent à droite du menu du mode Infrastructure. Vous pouvez choisir un format de duel dans la liste à gauche :

- | | |
|-----------------------|---|
| Duel simple | Le vainqueur du duel est déclaré après une partie. C'est une partie de pierre, papier, ciseaux qui détermine celui qui attaque en premier. |
| Duel en trois manches | Le premier à remporter trois manches est déclaré vainqueur. C'est une partie de pierre, papier, ciseaux qui détermine celui qui commence chaque manche. Sélectionnez Réserve entre les duels pour échanger des cartes de votre deck avec celles de votre réserve. |

REMARQUE : vous pourrez également participer à des 'Tournois en ligne' – vous y accéderez dans les Duels en trois manches. Pour entrer dans un tournoi, vous devez répondre à certains critères spécifiés par les créateurs du tournoi.

MENU DU DUEL

Recherche d'un adversaire	Sélectionnez un adversaire pour le duel grâce aux règles instaurées. Les adversaires sont choisis automatiquement, suivant leur classement et d'autres facteurs. Une fois l'adversaire trouvé, le jeu débute comme un duel AD-Hoc, à cette exception que des cartes de récompense seront attribuées à la fin du duel.
Classement	Utilisez-le pour connaître votre classement et votre position.
Préparation deck	Éditez un deck pour le duel.

TITRES ET CLASSEMENTS

C'est en accumulant les victoires en mode Infrastructure que les joueurs peuvent obtenir des titres et grimper au classement. Les titres sont attribués suivant le nombre de victoires et de défaites. Ils n'affectent pas le classement. Chaque victoire dans un duel fait grimper le joueur au classement, chaque défaite le fait descendre.

MAGASIN

Utilisez l'argent (O) gagné au cours du jeu pour acheter de nouvelles cartes dans le Magasin. À mesure que vous progressez dans le mode Histoire, vous débloquez de nouvelles cartes, que vous pouvez acheter dans le Magasin.

COMMANDES DU MAGASIN

↑/↓	Déplacer le curseur
touche X	Confirmer
touche O	Retour
touche A	Afficher le Statut avancé
touche L / R	Affichage par élément
touche SELECT	Afficher l'aide
pad analogique	Faire défiler le texte

BIBLIOTHÈQUE

Accédez aux archives de la Bibliothèque. À mesure que vous progressez dans le mode Histoire, de nombreux documents deviennent disponibles.

Dès le début, vous pouvez consulter un volume intéressant : Tome des arts obscurs sacrés, un ouvrage de référence dans lequel vous trouverez toutes les informations concernant les cartes que vous avez obtenues. Sélectionnez une carte dans la liste et appuyez sur la touche **X** pour voir l'illustration, la description et le nombre d'invocations de la créature. Vous ne pouvez pas choisir les cartes que vous n'avez pas débloquées.

PERSONNAGES



Le Sorcier élu

Ce jeune homme vêtu d'une robe d'un blanc immaculé fut élevé par le Devin Vizak. Il est le héros de ce récit. Une prophétie dit que seul le Sorcier élu saura vaincre Scion, le Seigneur biolithe, et sauver le monde.



Romili

Romili est l'arrière petite-fille de Sainte Edin, l'elfe. Infecté par un virus, la moitié de son corps est devenu biolithe. Après sa rencontre avec Cyrstin, la Reine-papesse sylvestre, elle entre à l'Académie des arts obscurs et sacrés, pour devenir invocatrice.



Scion le Seigneur biolithe

Scion est le magicien le plus puissant de l'histoire de l'humanité. Il est également le père des biolithes. Scion a déclaré la guerre à Dieu et reste déterminé à devenir le seul maître du monde.



Sarma

Sarma est le capitaine de la garde du palais de Clare Wil. On le connaît aussi sous le titre de Gardien de Tinoa.



Père Vlo

Doyen du Monastère d'Okunada et réfugié politique. Le Père Vlo se cache à l'Académie des arts obscurs et sacrés.



Pyrosorcière Freedonia

Cette sorcière puissante vit sur les Plaines de Freedonia depuis des siècles. Elle est le dernier témoin encore en vie du premier conflit qui opposa les biolithes et Dieu. Elle est connue pour avoir œuvré avec Vizak.



Romulus et Remus

Ces jeunes magiciens jumeaux sont les co-délégués de l'Académie des arts obscurs et sacrés. On parle déjà de leur immense pouvoir partout dans le pays.



Scarface

Étudiant présentant une profonde cicatrice au visage. Il approche Romili et le Sorcier élu pour leur demander leur aide.



Vizak

Ce devin immortel protège Terra Firma depuis sa création. Il a reçu une révélation divine lui indiquant qu'un Sorcier élu allait venir et sauver le monde.

ITALIANO

NOTA: tutte le carte utilizzate in THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS sono in versione digitale. Le normali carte compatibili con THE EYE OF JUDGMENT™ per PlayStation®3 NON sono compatibili con THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS per PSP™. THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS non supporta l'uso di una telecamera o delle carte di gioco in versione cartacea.

MEMORY STICK

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick nell'ingresso Memory Stick del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick o da qualsiasi Memory Stick contenente salvataggi precedenti di THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. Verifica di disporre di sufficiente spazio libero sul Memory Stick prima di cominciare a giocare.

NOTA: la quantità minima di spazio libero necessaria per salvare i dati di THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS può variare in base alla capienza del Memory Stick utilizzato.

SALVATAGGIO DEI PROGRESSI DI GIOCO

Quando si gioca a THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS i progressi vengono salvati automaticamente. Su ciascun Memory Stick può essere memorizzato un solo file di dati. Non rimuovere il Memory Stick mentre si gioca.

IMPORTAZIONE DI DATI DA UNA DEMO

Se, sul Memory Stick, sono presenti dati salvati provenienti da una versione demo di THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS, le carte di gioco e il denaro guadagnato nel corso della demo verranno mantenuti. Anche il nome del giocatore e il mazzo iniziale vengono trasferiti dalla versione demo e non possono essere modificati.

CONTENUTI AGGIUNTIVI

Se hai acquistato il pack di contenuti scaricabili e le relative carte aggiuntive da PlayStation®Store, all'avvio di THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS verrà visualizzato un messaggio di conferma sullo schermo del titolo.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



CONDIVISIONE DI GIOCO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifici che caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS supporta la modalità Ad Hoc e la modalità Infrastruttura. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione Rete del manuale.

TASTI DIREZIONALI: MOVIMENTO

Nel presente manuale ↑, ↓, ←, → ecc... sono usati in riferimento ai tasti direzionali, se non diversamente specificato.

USO DELLE SCHERMATE DI MENU

Premi ↑, ↓, ← o → per evidenziare un'opzione, quindi premi il tasto ⊗ per confermare. Premi il tasto ○ per tornare alla schermata precedente del menu.

OPERAZIONI PRELIMINARI

Lo schermo del titolo verrà visualizzato dopo una breve sequenza introduttiva. Premere il tasto START per cominciare a giocare a THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

COME COMINCIARE UNA NUOVA PARTITA

Per cominciare una nuova partita, inserisci il nome del giocatore e scegli il mazzo di carte tra uno dei cinque disponibili. È consigliabile che i nuovi giocatori selezionino Mazzo iniziale.

NOTA: una volta confermato, il nome giocatore non può essere più modificato.

COME CONTINUARE UNA PARTITA SALVATA

Se sul Memory Stick inserito vi sono dei dati salvati, si caricheranno automaticamente all'avvio della partita. Se decidi di continuare una partita salvata in precedenza, quando viene visualizzato lo schermo del titolo dovrai premere il tasto START per procedere direttamente alla Mappa mondo.

LA MAPPA MONDO

Sulla Mappa mondo troverai i luoghi in cui giocare, oltre a poter accedere alle diverse modalità di gioco.



Le seguenti modalità di gioco vengono visualizzate sul lato sinistro della schermata della Mappa mondo. Premi  o  per evidenziare una modalità, poi premi il tasto  per selezionarla. All'inizio sarà disponibile solo la modalità Storia, tuttavia man mano che l'avventura avanza, verranno sbloccate anche le altre modalità.

Storia	Vesti i panni del mago Prescelto e parti per un viaggio emozionante in modalità giocatore singolo. Alcune carte possono essere ottenute unicamente vincendo i duelli in modalità Storia.
Arena di gioco	Una modalità per giocatore singolo che ti permette di scontrarti con i maghi che hai già affrontato in modalità Storia, che in questo caso vengono controllati dal computer.
Prepara mazzo	Crea il tuo mazzo personalizzato di carte da gioco da utilizzare nei duelli.
Rete	Scontrati a duello e scambia le carte da gioco con altri giocatori in modalità Ad Hoc oppure combatti online con maghi di tutto il mondo in modalità Infrastruttura.
Negoziò carte	Acquista nuove carte da gioco usando il denaro (oro) guadagnato durante i duelli.
Collezione	Leggi i diversi documenti sui personaggi e sulla storia di THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

MENU STATO

Quando è visualizzata la Mappa mondo, premi il tasto  per accedere al menu Stato nel quale troverai informazioni sui tuoi progressi, come il tuo tempo di gioco o il denaro (oro) guadagnato in un dato capitolo della storia. Inoltre, nel menu Stato si trovano le seguenti opzioni:

Carta del mago	Visualizza le medaglie vinte, il titolo e la posizione presente. Le medaglie vengono ottenute soddisfacendo particolari condizioni di gioco. I titoli e le posizioni vengono assegnati dopo aver affrontato un duello in modalità Infrastruttura.
----------------	---

Manuale del mago

Questa guida è piena zeppa di consigli utili e di informazioni sulle regole; vi è inoltre un glossario di termini e la spiegazione dei diversi tipi di schermata.

Impostazioni audio

Regola il volume degli effetti audio e della musica.

COMANDI DUELLO

↑, ↓, ←, →

Sposta cursore

Tasto X

Conferma

Tasto O

Indietro/Annulla

Tasto Δ

Cambio stato avanzato

Tasto @

Controlla campo

Tasto L / Tasto R

Cambio veloce stato

Tasto START

Menu di gioco

Tasto SELECT

Mostra guida

pad analogico

Scorri testo

LO SCHERMO DI GIOCO



COME GIOCARE

Usando il tuo mazzo di carte, in THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS ti puoi battere a duello contro altri giocatori, tra cui quelli controllati dal computer nelle modalità giocatore singolo. In ciascun duello tu e l'avversario effettuerete delle mosse a turno per cercare di conquistare il territorio della tavola, sistemando le carte creatura sui diversi campi della tavola stessa.

LE CARTE DA GIOCO

Vi sono due tipi di carte da gioco:

Carte creatura Metti in gioco le creature fantastiche su uno dei nove campi della tavola.

Carte incantesimo Quando le utilizzi creano effetti magici.

Quando giochi per la prima volta, usa il Mazzo iniziale già pronto, in cui vi sono 30 carte selezionate appositamente per insegnarti a vincere i duelli. Dopo aver ottenuto carte aggiuntive puoi creare i tuoi mazzi personali grazie al Prepara mazzo, come spiegato nei paragrafi successivi del presente manuale.

COME OTTENERE LE CARTE

Le nuove carte da gioco vengono ottenute vincendo i duelli, eccezion fatta per la modalità Duello allenamento e per le battaglie in modalità Ad Hoc. Le puoi anche acquistare nel Negozio carte usando il denaro (oro) guadagnato nelle modalità Storia e Arena di gioco; inoltre, le potrai scambiare con gli altri giocatori in modalità Ad Hoc.

DUELLI

Ciascun duello può essere diviso nelle seguenti fasi:

1. Inizio del duello

Per iniziare il duello pescherai cinque carte dal tuo mazzo, così andrai a formare la tua mano. Le carte rimanenti diventeranno la tua collezione. All'inizio di un duello, ti viene data la possibilità di effettuare un "Mulligan", cioè di rimescolare le carte del mazzo e di pescare una nuova mano.

2. Inizio turno

All'inizio del turno, dovrai pescare una carta dalla tua collezione. Così guadagnerai due punti "Mana". Il Mana è l'energia eterea necessaria per evocare creature e lanciare incantesimi.

NOTA: alla regola qui sopra vi è un'unica eccezione, cioè durante il primo turno di un duello, il primo giocatore non pesca alcuna carta.

3. 1° fase d'azione

Lancia incantesimi e/o attiva creature che si trovano già in gioco. In questa fase puoi eseguire tutte le azioni che le risorse delle tue carte e del tuo Mana ti permettono.

4. 2° fase d'azione

Evoca una creatura su un campo mettendo in gioco la carta creatura. Per ogni turno può essere evocata una sola creatura, ma puoi anche terminare il turno senza evocarne nessuna. Se una o più creature nemiche si trovano nella zona d'attacco di una creatura evocata, la battaglia comincia automaticamente.

5. Fine del turno

Quando termina il tuo turno comincia quello del tuo avversario. Se a questo punto nella tua mano vi sono più di otto carte, le dovrai scartare finché non te ne rimarranno solo sette.

6. Fine del duello

Di seguito le regole che determinano la vittoria o la sconfitta in un duello:

La tua carta creatura occupa cinque campi alla fine del tuo turno:	Win
La carta creatura del tuo avversario occupa cinque campi alla fine del suo turno:	Lose
Se, quando dovresti pescare una carta, non hai più carte nella collezione:	Lose
Superi il tempo limite del tuo turno per tre volte:	Lose
Premi il tasto START e selezioni Resa dal Menu di gioco:	Lose

IL MENU DI GIOCO

In un duello, se premi il tasto START durante il tuo turno aprirai il Menu di gioco e avrai accesso alle seguenti opzioni:

Termina turno	Seleziona questa opzione per terminare il tuo turno.
Resa	Seleziona questa opzione per terminare il duello a tavolino.

Controlla campo	Sposta il cursore su un campo per selezionare una creatura sulla tavola e attivarla.
Dati avversario	Controlla il Cimitero del tuo avversario o le sue Abilità. I dati visualizzati potrebbero variare a seconda della modalità di gioco.
I tuoi dati	Controlla la tua Collezione, la tua Mano o il tuo Cimitero. Se scegli Collezione, le tue carte vengono raggruppate a seconda dell'elemento, in modo da consultarle più facilmente.

NOTA: il Cimitero contiene tutte le carte creatura che sono state rimosse dalla tavola e gli incantesimi che sono già stati lanciati.

VISUALIZZAZIONE VELOCE STATO

Premi il tasto **L** e il tasto **R** per modificare la quantità di informazioni visualizzate sulla tavola.

FINESTRA STATO AVANZATO

Posiziona il cursore su una carta da gioco o sulla creatura evocata, poi premi il tasto **A** per aprire la finestra Stato avanzato, che potrai usare per controllare lo stato e le abilità di ciascuna carta da gioco.

ATTIVAZIONE CREATURA

Quando comincia il tuo turno, prima di evocare una creatura, puoi scegliere di attivarne un'altra che già si trova in gioco.

Premi il tasto **C** oppure seleziona Controlla campo dal Menu di gioco per spostare il cursore sulla tavola. Seleziona la creatura che desideri attivare, poi premi il tasto **X** per scegliere un'azione: puoi ruotare la tua creatura oppure dargli ordine di attaccare. Il costo Mana necessario è visualizzato di fianco a ogni azione.

MODALITÀ STORIA

In THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS la modalità Storia è la principale modalità per giocatore singolo. La trama della storia è piuttosto complessa ed è divisa in diversi capitoli, la maggior parte dei quali si svolge seguendo la sequenza qui di seguito:

1. Narrazione della storia

Il capitolo viene introdotto per aggiornarti sugli accadimenti. Premi il tasto  e seleziona Sì per visualizzare il filmato storia.

2. Filmato storia

In ciascun capitolo si verifica un particolare accadimento che porterà a un duello: tali eventi vengono mostrati sotto forma di filmati storia. Premi il tasto START durante la riproduzione del video per metterlo in pausa o saltarlo.

3. Presentazione

Controlla i dati riguardanti il tuo avversario, quindi seleziona un mazzo da usare nel duello. Seleziona Ritirata per tornare alla Mappa mondo senza affrontare il duello.

NOTA: nel corso del gioco il tuo avversario potrebbe decidere di usare le sue "Abilità evocatore", cioè speciali abilità che posseggono solo i maghi nemici e che possono fare aumentare i PF oppure ridurre il costo Mana delle creature di un particolare elemento.

4. Inizia duello

Seleziona Inizia duello per cominciare a combattere contro il tuo avversario. In modalità Storia viene già prestabilito quale giocatore agirà per primo. Il primo duello in modalità Storia è anche un tutorial.

5. Risultati

Aggiudicati un duello per ottenere nuove carte e denaro (oro). L'ammontare del denaro ottenuto dipende da diversi fattori: se perdi un duello guadagnerai comunque del denaro, anche se in quantità estremamente ridotta, e non vincerai alcuna carta; mentre se ti arrendi e fai vincere a tavolino il tuo avversario, non vincerai denaro e nemmeno le carte.

DUELLI SUCCESSIVI

In alcuni capitoli, il primo duello verrà immediatamente seguito da un secondo. In tali casi il mazzo non potrà essere modificato; tuttavia, selezionando Mazzo di supporto prima dell'inizio del secondo duello, è possibile cambiare le carte del mazzo con alcune delle carte nel Mazzo di supporto, che può contenerne un massimo di sette, indipendenti dalle 30 del mazzo principale.

Se perdi anche il secondo duello o ti ritiri nuovamente, verrai sconfitto. Se il capitolo verrà selezionato in seguito, questo ricomincerà dal primo duello.

ARENA DI GIOCO

Le seguenti opzioni sono disponibili nel menu Arena di gioco:

DUELLO MAGO

Seleziona questa modalità per batterti contro gli avversari che hai già sconfitto in modalità Storia. Man mano che avanzi in modalità Storia, verranno aggiunti maghi supplementari.

Mentre scegli un avversario verrà visualizzato il numero totale di vittorie e di bonus che ti sei aggiudicato. Come in modalità Storia, alla fine di un duello vinto conseguirai nuove carte, denaro e bonus.

DUELLO ALLENAMENTO

La modalità Duello allenamento ti permette di creare duelli personalizzati con avversari controllati dal computer, selezionando i mazzi, il livello di difficoltà, il tempo limite e altre opzioni. Usa questa modalità per allenarti ai duelli o per mettere a punto un nuovo mazzo.

In modalità Duello allenamento non potrai ottenere carte o denaro.

TUTORIAL

Rigioca il duello tutorial presentato all'inizio della modalità Storia.

PREPARA MAZZO

Scegli Prepara mazzo dalla Mappa mondo per creare o mettere a punto i tuoi mazzi di carte. Seleziona un mazzo esistente o uno slot vuoto per avere accesso alle opzioni seguenti:

Modifica un mazzo	Modifica il mazzo selezionato o creane uno nuovo in uno slot vuoto.
Sposta mazzo	Cambia la posizione del mazzo selezionato.
Annulla mazzo	Elimina il mazzo selezionato. Se elimini un mazzo, le carte rimarranno nella tua collezione.
Modifica nome mazzo	Cambia il nome del mazzo selezionato.

COME MODIFICARE UN MAZZO

Quando modifichi un mazzo, ricorda che deve contenere esattamente 30 carte per poter essere utilizzato in un duello.

Ogni carta può essere tenuta in un solo mazzo. Se possiedi due copie della stessa carta, solitamente potrai tenerle entrambe nello stesso mazzo oppure potranno essere usate in due mazzi diversi. Alcune carte hanno un limite di copie, che non permette di usare due volte la stessa carta nello stesso mazzo.

COME MODIFICARE UN MAZZO DI SUPPORTO

Oltre alle 30 del mazzo, potrai usare un mazzo di supporto che contiene sette carte alternative: pensa al mazzo di supporto come alla panchina dove tenere i giocatori di riserva.

SCHERMATA MODIFICA MAZZO



Prepara il tuo mazzo selezionando le carte da scambiare tra il mazzo principale e quello di supporto. Usa i comandi seguenti:



Sposta cursore

Tasto

Elenco carte

Tasto

Indietro

Tasto

Cambio stato avanzato

Tasto (con Elenco carte aperto) Impostazioni visualizzazione carte

Tasto L	Rimuovi carta da mazzo
Tasto R	Prendi/sistema carta
Tasto START	Cambia ordine carte mazzo
Tasto SELECT	Mostra guida
Pad analogico	Scorri testo

RETE

Seleziona Rete dalla Mappa mondo per accedere alle opzioni seguenti:

Ad Hoc	Comunica direttamente con i sistemi PSP™ nelle vicinanze per affrontare duelli e scambiare le carte con gli altri giocatori che utilizzano la modalità Ad Hoc.
Infrastruttura	Connettiti a una rete per combattere contro altri giocatori nel resto del mondo. In questa modalità non puoi scambiare le carte, ma puoi ottenerne delle nuove battendoti a duello in modalità Infrastruttura.
Storia duello	Contiene i tuoi record sia per i duelli in modalità Ad Hoc che per quelli in modalità Infrastruttura fino a un massimo di 30 giocatori. Gli avversari con cui ci si scontra in modalità Ad Hoc vengono segnalati con il nome del giocatore, mentre quelli affrontati in modalità Infrastruttura vengono identificati con il loro ID online, anche se sono già stati sfidati in modalità Ad Hoc.

COME GIOCARE IN MODALITÀ AD HOC

Prima di giocare in modalità Ad Hoc, accendi l'interruttore WLAN del sistema PSP™ e non spegnerlo finché non hai terminato di giocare. I giocatori devono trovarsi entro un raggio di dieci metri gli uni dagli altri e tra un sistema PSP™ e l'altro non ci devono essere ostacoli che possano intralciare la comunicazione. Per giocare in modalità Ad Hoc almeno uno dei tuoi avversari deve utilizzare una copia di THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

In modalità Ad Hoc ci si può scontrare a duello o si possono scambiare le carte in una stanza che crei tu o che viene istituita da un altro giocatore. In modalità Ad Hoc vi sono otto piani, ciascuno dei quali contiene 16 stanze.

Seleziona il piano da cui accedere al menu della modalità Ad Hoc; quindi scegli tra le seguenti opzioni:

- | | |
|---------------------|---|
| Cerca stanza | Seleziona una stanza dal piano in cui ti trovi. Scegli vuota per crearne una nuova. |
| Crea stanza duello | Crea una stanza duello e aspetta che gli altri giocatori ti raggiungano. |
| Crea stanza scambio | Crea una stanza in cui scambiare le carte e aspetta che gli altri giocatori ti raggiungano. |
| Prepara mazzo | Modifica il tuo mazzo per usarlo in uno dei prossimi duelli. |

DUELLI IN MODALITÀ AD HOC

Seguendo le istruzioni qui sotto potrai batterti in una stanza duello in modalità Ad Hoc:

1. Crea stanza/accedi a una stanza esistente

Il giocatore che crea la stanza del duello ne definisce anche le regole. L'avversario accede alla stanza, entrambi i giocatori premono il tasto , dopodiché scelgono il mazzo che useranno.

2. Seleziona mazzo

Ciascun giocatore seleziona un mazzo da usare in battaglia. I mazzi che non rispettano le regole specifiche del duello non verranno visualizzati. Il duello ha inizio quando il mazzo di entrambi i giocatori è pronto ed essi selezionano Inizia duello.

3. Duello

Il duello ha inizio: segui le regole decise dal giocatore che l'ha creato. Indipendentemente dal risultato alla fine del duello non viene vinto del denaro (oro).

SCAMBIO CARTE IN MODALITÀ AD HOC

Per scambiare le proprie carte con gli altri giocatori in una stanza scambio, segui le istruzioni qui sotto:

1. Seleziona le carte

Scegli Cambia carta per selezionare una carta da scambiare. Le carte possono essere scambiate solo una a una. Quando l'avversario seleziona la carta che desidera scambiare, sarà disponibile un'opzione che ti permette di visualizzare i dettagli della carta offerta.

Le seguenti carte non possono essere scambiate:

Le carte già contenute in un mazzo

Le carte ultra rare

Le carte aggiuntive acquistate all'interno di pack di contenuti scaricabili

2. Scambia le carte

Quando ogni giocatore seleziona Scambio, le due carte selezionate verranno scambiate.

COME GIOCARE IN MODALITÀ INFRASTRUTTURA

Usa questa modalità per batterti contro altri giocatori di tutto il mondo. Le posizioni vengono calcolate in base ai risultati e ai titoli speciali che possono essere guadagnati continuando a vincere.

Per giocare in modalità Infrastruttura devi possedere un account PlayStation®Network.

Come già spiegato nella prima parte del manuale, sono necessari una connessione di rete e un Access Point wireless (WLAN). Per maggiori informazioni fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

Quando la modalità Infrastruttura viene attivata per la prima volta, verrà visualizzato un Accordo con l'utente. Per giocare a THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS in modalità Infrastruttura bisognerà leggere l'accordo e accettarne i termini.

MENU MODALITÀ INFRASTRUTTURA

Gli annunci vengono visualizzati a destra del menu modalità Infrastruttura. Puoi scegliere il formato del duello dall'elenco a sinistra:

- | | |
|------------------|--|
| Duello singolo | Il vincitore del duello viene determinato dopo una partita. Giocando a morra cinese si decide quale giocatore comincerà per primo. |
| Duello a 3 round | Vince il primo giocatore che batterà l'altro in due partite su tre. Giocando a morra cinese si decide quale giocatore comincerà per primo. Seleziona Mazzo di supporto tra un duello e l'altro per cambiare le carte del tuo mazzo con quelle del mazzo di supporto. |

NOTA: potrebbero essere organizzati anche dei "Tornei online" speciali, a cui si potrà avere accesso da Duello a 3 round. Per partecipare a un torneo, il tuo mazzo deve soddisfare particolari criteri, decisi dagli organizzatori del torneo.

MENU DUELLO

Cerca un avversario

Seleziona un avversario con cui batterti seguendo delle regole specifiche. Gli avversari vengono scelti automaticamente in base alla loro posizione e ad altri fattori. Scelto l'avversario, il gioco procede come in modalità Ad Hoc, eccetto che le carte vengono assegnate alla fine del duello.

Classifica

Usa la Classifica per controllare la tua posizione.

Prepara mazzo

Modifica un mazzo da utilizzare durante il duello.

TITOLI E POSIZIONI

I giocatori ricevono titoli e migliorano la loro posizione vincendo i duelli in modalità Infrastruttura. I titoli vengono assegnati in base al numero delle vittorie e delle sconfitte e non vanno a modificare la classifica; al contrario, se un giocatore vince un duello, la sua posizione migliora, mentre se lo perde, questa peggiora.

NEGOZIO CARTE

Spendi il denaro (oro) vinto durante le partite nel Negozio carte per acquistare nuove carte. Man mano che si avanza in modalità Storia saranno disponibili nuove carte, che potranno essere acquistate nel Negozio carte.

COMANDI NEGOZIO CARTE



Sposta cursore

Tasto

Conferma

Tasto

Indietro

Tasto

Cambio stato avanzato

Tasto / Tasto

Visualizza per elemento

Tasto SELECT

Mostra guida

pad analogico

Scorri testo

COLLEZIONE

Accedi agli archivi più antichi nella Collezione. Molti documenti diventeranno disponibili man mano che si avanza in modalità Storia.

Un libro molto interessante, disponibile sin dall'inizio, è il Tomo della Sacra Oscurità, un importante riferimento che contiene le informazioni su tutte le carte che hai ottenuto. Seleziona una carta dall'elenco e premi il tasto  per visualizzare le illustrazioni, la descrizione e il numero di volte che quella particolare creatura è stata evocata. Le carte che ancora non sono state ottenute non possono essere selezionate.

PERSONAGGI



Il mago Prescelto

Questo giovane uomo che indossa una tunica bianca come la neve venne cresciuto dal Veggente Vizak ed è l'eroe della nostra storia. Una profezia asserisce che solo il mago Prescelto potrà sconfiggere Lord Scion e i Biolite, per poi salvare il mondo.



Romili

Romili è la pronipote della donna-elfo Santa Edin. Un virus ha trasformato metà del suo corpo in Biolite. Dopo l'incontro con Cyrstin, la Papessa della Nazione del Legno, viene ammessa all'Accademia della Sacra Oscurità, dove le verrà insegnato a diventare un'evocatrice.



Lord Scion e i Biolite

Scion è il mago più potente della storia dell'umanità ed è anche il creatore dei Biolite. Scion ha dichiarato guerra all'Essere Supremo ed è determinato a diventare l'unico sovrano del mondo.



Sarma

Sarma è il capitano delle guardie di palazzo di Clare Wil ed è anche conosciuto come Guardiano di Tinoa.



Padre Vlo

Al più alto livello dei monaci del Monastero Okunada, è anche un rifugiato politico. Al momento Padre Vlo si sta nascondendo nell'Accademia della Sacra Oscurità.



Strega del Fuoco Freedonia

Questa potentissima strega è vissuta sulla Pianura Freedonia sin dai tempi più antichi. È l'ultima testimone vivente del conflitto originario tra i Biolite e l'Essere Supremo. Si pensa sia alleata di Vizak.



Romulus e Remus

Questi giovani fratelli gemelli sono due maghi e presiedono la rappresentanza degli studenti dell'Accademia della Sacra Oscurità. La notizia delle loro incredibili abilità è già arrivata ovunque.



Scarface

Studente con una profonda cicatrice sul viso che si avvicina a Romili e al mago Prescelto implorandoli di aiutarlo.



Vizak

Questo veggente immortale veglia sulla terra ferma sin dalla sua creazione. Ha ricevuto una rivelazione divina: un mago Prescelto sarebbe giunto al suo cospetto e avrebbe salvato il mondo.

DEUTSCH

HINWEIS: Bei allen in EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS verwendeten Spielkarten handelt es sich um digitale Versionen. Gedruckte Spielkarten, die mit THE EYE OF JUDGMENT™ für das PlayStation®3-System kompatibel sind, sind NICHT mit THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS für PSP™ kompatibel. THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS unterstützt weder die Verwendung einer Kamera noch den Gebrauch von gedruckten Spielkarten.

MEMORY STICK™

Stecke zum Speichern deiner Spieleinstellungen und deines Spielfortschritts einen Memory Stick™ in den Memory Stick-Steckplatz des PSP™-Systems. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick™ mit zuvor gespeicherten „THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS“-Speicherdaten laden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass ausreichend freier Speicherplatz auf dem Memory Stick™ vorhanden ist.

HINWEIS: Wie viel freier Speicherplatz zum Speichern von „THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS“-Daten mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Stick™ ab.

SPEICHERN DES SPIELFORTSCHRITTS

Der Spielfortschritt wird während des Spielens von THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS automatisch gespeichert. Auf jedem Memory Stick™ kann nur eine Speicherdatei angelegt werden. Bitte entferne den Memory Stick™ während des Spielens nicht.

DATEN AUS EINER DEMO IMPORTIEREN

Befinden sich auf dem Memory Stick™ bereits Speicherdaten einer Demoversion von THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS, bleiben die in der Demoversion erspielten Geldbeträge und Spielkarten erhalten. Der Spielername und der Ausgangsstapel werden ebenfalls aus der Demoversion übertragen und können nicht verändert werden.

ZUSÄTZLICHE SPIELINHALTE

Hast du im PlayStation®Store durch den Kauf zusätzlicher herunterladbarer Inhalte neue Spielkarten erworben, erscheint eine Bestätigungsnachricht auf dem Titelbild, wenn THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS das nächste Mal gestartet wird.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

HINWEIS: THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS unterstützt den Ad-hoc-Modus und den Infrastruktur-Modus. Einzelheiten dazu findest du in dieser Anleitung unter Netzwerk.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

Falls nicht ausdrücklich anders angegeben, stehen die Bezeichnungen **↑**, **↓**, **←**, **→** usw. in dieser Anleitung für die Richtung der Richtungstasten.

VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Drücke die Richtungstasten **↑**, **↓**, **←** oder **→** um eine Option zu markieren, und anschließend zur Bestätigung die **ⓧ**-Taste. Durch Drücken der **⓪**-Taste gelangst du zurück zur letzten Menüanzeige.

VOR SPIELBEGINN

Nach einer kurzen einführenden Filmsequenz wird das Titelbild angezeigt. Drücke die START-Taste, um THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS zu spielen.

EIN NEUES SPIEL BEGINNEN

Gib einen Spielernamen ein und wähle anschließend einen Stapel Spielkarten aus den fünf verfügbaren Stapeln aus, um das Spiel zu beginnen. Neuen Spielern wird empfohlen, den Anfängerstapel auszuwählen.

HINWEIS: Der Spielername kann nicht mehr geändert werden, sobald er einmal bestätigt wurde.

EIN GESPEICHERTES SPIEL FORTSETZEN

Sind bereits gespeicherte Daten auf dem verwendeten Memory Stick™ vorhanden, werden diese Daten beim Start automatisch geladen. Wenn du mit einem gespeicherten Spiel fortfahren möchtest, drücke die START-Taste, wenn das Titelbild angezeigt wird, um direkt zur Weltkarte zu gelangen.

DIE WELTKARTE

Auf der Weltkarte wird deine gegenwärtige Position angezeigt und der Zugang zu den verschiedenen Spielmodi ermöglicht.



Auf der linken Seite der Weltkarte werden folgende Spielmodi angezeigt. Drücke die Taste  oder , um einen Modus zu markieren und drücke anschließend die -Taste, um ihn auszuwählen. Zu Beginn steht dir nur der Story-Modus zur Verfügung, aber je weiter du im Abenteuer vorankommst, desto mehr Modi werden freigeschaltet.

Story	Werde zum auserwählten Zauberer und begib dich in diesem Einzelspieler-Modus auf eine aufregende Reise. Bestimmte Spielkarten erhältst du nur durch das Gewinnen von Duellen im Story-Modus.
Kampfarena	Ein Einzelspieler-Modus, in dem du dich mit computergesteuerten Zauberern duellieren kannst, gegen die du bereits im Story-Modus gekämpft hast.
Stapelbauer	Erstelle deinen eigenen Stapel Spielkarten und setze ihn in Duellen ein.
Netzwerk	Nimm im Ad-hoc-Modus an Duellen teil und tausche Karten mit anderen Spielern oder duelliere dich online im Infrastruktur-Modus mit Zauberern aus der ganzen Welt.
Karten-Shop	Kaufe neue Spielkarten mit dem Geld (G), das du in den Duellen verdient hast.
Bibliothek	Lies dir zahlreiche Texte über die Charaktere und die Geschichte von THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS durch.

STATUS-MENÜ

Drückst du auf der Weltkarte die -Taste, gelangst du in ein Status-Menü, in dem du Informationen über deinen Spielfortschritt einsehen kannst. Hier findest du zum Beispiel deine bisherige Spielzeit, die Menge des verdienten Geldes (G) oder die Angabe des Story-Kapitels, in dem du dich gerade befindest. Im Status-Menü findest du außerdem folgende Optionen:

Zaubererkarte	Betrachte deine bisher gewonnenen Medaillen und überprüfe deinen gegenwärtigen Titel und Rang. Du erhältst Medaillen, indem du bestimmte Bedingungen im Spiel erfüllst. Titel und Ränge werden nach dem Spielen eines Duells im Infrastruktur-Modus vergeben.
---------------	---

Zaubererhandbuch

Dieses Handbuch ist voller hilfreicher Tipps und Informationen zu den Regeln und enthält eine Auflistung der verwendeten Begriffe sowie Erklärungen zu den einzelnen Anzeigen.

Audioeinstellungen

Hier kannst du die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik einstellen.

DUELL-STEUERUNG

↑, ↓, ←, →

Cursor bewegen

⊗-Taste

Bestätigen

⊙-Taste

Zurück/Abbrechen

△-Taste

Erweiterter Statuswechsel

⊕-Taste

Feld ansehen

L -Taste/ R -Taste

Schneller Statuswechsel

START-Taste

Spielmenü

SELECT-Taste

Hilfe anzeigen

Analog-Pad

Blättern

DER SPIELBILDSCHIRM



DER SPIELABLAUF

In THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS trittst du in Duellen gegen andere Spieler – einschließlich computergesteuerter Gegner im Einzelspieler-Modus – an und verwendest dabei einen Stapel Spielkarten. In jedem Duell führen du und dein Gegner jeweils abwechselnd einen Zug aus. Dabei versucht ihr, durch das Platzieren von Kreaturenkarten auf den Feldern des Brettes, euer Territorium zu vergrößern.

DIE SPIELKARTEN

Es gibt zwei Kartenarten:

Kreaturenkarten Platziere fantastische Kreaturen auf einem der neun Felder des Brettes.

Zauberkarten Diese Karten haben einen magischen Effekt, wenn sie ins Spiel gebracht werden.

Wenn du zum ersten Mal spielst, solltest du auf den vorgefertigten Anfängerstapel zurückgreifen. Dieser Stapel enthält 30 Spielkarten, die dir dabei helfen sollen, das Spiel zu erlernen und Duelle zu gewinnen. Nachdem du zusätzliche Spielkarten erhalten hast, kannst du deinen eigenen maßgeschneiderten Stapel mit dem Stapelbauer erstellen, auf den später in der Anleitung noch eingegangen wird.

NEUE SPIELKARTEN

Du erhältst neue Spielkarten, indem du Duelle gewinnst, außer im Übungsduell-Modus oder Kämpfen im Ad-hoc-Modus. Du kannst dir aber auch mit dem Geld (G), das du im Story-Modus oder in der Kampfarena verdient hast, neue Karten im Karten-Shop kaufen oder du tauschst über den Ad-hoc-Modus Spielkarten mit anderen Spielern.

DUELLE

Der Ablauf eines Duells wird in folgende Schritte unterteilt:

1. Duellbeginn

Du ziehst fünf Karten aus dem Stapel, die du für das Duell in die Hand aufnimmst. Die verbleibenden Spielkarten werden zu deiner Bibliothek. Zu Beginn eines Duells hast du einmal die Möglichkeit, einen „Mulligan“ auszuführen, der es dir ermöglicht, erneut zu mischen und anschließend eine neue Hand aus fünf Spielkarten zu ziehen.

2. Zugbeginn

Zu Beginn deines Zuges darfst du eine Karte aus deiner Bibliothek ziehen. Du erhältst zwei „Mana“-Punkte. Bei Mana handelt es sich um die himmlische Energie, die benötigt wird, um Kreaturen zu beschwören und Zauber zu wirken.

HINWEIS: Es gibt jedoch eine Ausnahme für diese Regel. In der ersten Runde des Duells darf der erste Spieler keine Karte ziehen. *does not draw a game card.*

3. Aktionsphase 1

Wirke Zauber und/oder aktiviere Kreaturen, die bereits auf dem Feld sind. Du darfst so viele Aktionen in dieser Phase ausführen, wie es dir dein Vorrat an Spielkarten und Mana erlaubt.

4. Aktionsphase 2

Beschwöre eine Kreatur auf einem Feld, indem du eine Kreaturenkarte auf dem Brett platzierst. Pro Zug darf nur eine Kreatur beschworen werden. Du kannst deinen Zug auch beenden, ohne eine Kreatur auf dem Feld zu beschwören. Befinden sich eine oder mehrere feindliche Kreaturen in Angriffsreichweite der beschworenen Kreatur, beginnt automatisch ein Kampf.

5. Zugende

Ist dein Zug beendet, beginnt der Zug deines Gegners. Hast du zu diesem Zeitpunkt acht oder mehr Karten auf deiner Hand, musst du so viele Spielkarten ablegen, bis nur noch sieben verbleiben.

6. Duellende

Die folgenden Kriterien entscheiden in einem Duell über Sieg oder Niederlage:

- | | |
|--|-------------------|
| Deine Kreaturenkarten halten fünf Felder am Ende deines Zuges besetzt: | Sieg |
| Die Kreaturenkarten deines Gegners halten fünf Felder am Ende seines Zuges besetzt: | Niederlage |
| Du kannst keine Spielkarten mehr aus deiner Bibliothek ziehen, wenn es erfordert wird: | Niederlage |
| Du hast das Zeitlimit während deines Zuges drei Mal überschritten: | Niederlage |
| Du drückst die START-Taste und wählst im Spielmenü Aufgeben aus: | Niederlage |

DAS SPIELMENÜ

Drückst du in einem Duell während deines Zuges die START-Taste, öffnet sich das Spielmenü und du hast folgende Optionen zur Auswahl:

Zug beenden	Wähle diese Option aus, um deinen Zug zu beenden.
Aufgeben	Wähle diese Option aus, um das Duell durch Aufgabe zu beenden.
Feld ansehen	Bewege den Cursor über ein Feld, um eine Kreatur auf dem Brett für die Aktivierung auszuwählen.
Daten des Gegners	Sieh dir den Friedhof oder die Fähigkeit deines Gegners an. Die Daten, die du einsehen kannst, können sich je nach Spielmodus unterscheiden.
Deine Daten	Schau dir deine Bibliothek, deine Hand oder deinen Friedhof an. Wählst du Bibliothek aus, werden deine Karten nach Element sortiert, um dir die Übersicht zu erleichtern.

HINWEIS: Auf dem Friedhof befinden sich Kreaturenkarten, die vom Brett genommen, und Zauber, die gewirkt wurden.

SCHNELLE STATUSANZEIGE

Drücke die **L**-Taste und die **R**-Taste, um die Anzahl der Statusinformationen, die auf dem Brett angezeigt werden, anzupassen.

ERWEITERTES STATUSFENSTER

Platziere den Cursor über einer Spielkarte oder einer beschworenen Kreatur und drücke die **△**-Taste, um das Fenster für den erweiterten Status zu öffnen. Verwende das erweiterte Statusfenster, um den Status und die Fähigkeiten der Spielkarten zu überprüfen.

KREATURAKTIVIERUNG

Steht dein Zug an, kannst du eine Kreatur aktivieren, die sich bereits auf dem Brett befindet, bevor du eine andere Kreatur beschwörst.

Drücke die **⬆**-Taste oder wähle im Spielmenü Feld ansehen aus, um den Cursor auf das Brett zu bewegen. Wähle die Kreatur aus, die du aktivieren möchtest, und drücke anschließend die **⊗**-Taste, um eine Aktion auszuwählen. Du kannst deiner Kreatur Dreh- und Angriffsbefehle erteilen. Die benötigten Manakosten werden neben jeder Aktion angezeigt.

STORY-MODUS

Beim Story-Modus handelt es sich um das Herzstück des Einzelspieler-Modus von THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. Die Story enthält eine tief gehende Handlung und ist in eine Reihe von Kapiteln unterteilt. Die Präsentation der Kapitel läuft meist wie folgt ab:

1. Erzählung der Story

Das aktuelle Kapitel wird vorgestellt, um dich über den Stand der Handlung ins Bild zu setzen. Drücke die -Taste und wähle Ja, um mit dem Story-Film fortzufahren.

2. Story-Film

In jedem Kapitel geschieht ein bestimmtes Ereignis, das schließlich zur Austragung eines Duells führt. Diese Ereignisse werden in Form von Story-Filmen präsentiert. Drücke während der Wiedergabe die START-Taste, um zu pausieren oder den Film zu überspringen.

3. Anweisungen

Schau dir die Daten deines Gegners an und wähle einen Stapel für das Duell aus. Wähle Zurückziehen aus, um zur Weltkarte zurückzukehren, ohne das Duell auszutragen.

HINWEIS: Zu Spielbeginn kann es passieren, dass dein Gegner „Beschwörer-Fähigkeiten“ einsetzt. Dabei handelt es sich um Spezialfähigkeiten, die nur von feindlichen Zauberern eingesetzt werden können. Eine Beschwörer-Fähigkeit erhöht zum Beispiel die Gesundheitspunkte einer Kreatur oder verringert die Manakosten von Kreaturen, die bestimmten Elementen angehören.

4. Duellbeginn

Wähle Duell beginnen aus, um das Duell mit deinem Gegner zu beginnen. Im Story-Modus ist festgelegt, welcher Spieler den ersten Zug macht. Das erste Duell im Story-Modus dient gleichzeitig als Tutorial.

5. Ergebnisse

Gewinne ein Duell, um Spielkarten und Geld (G) zu erhalten. Die Menge des Geldes hängt dabei von mehreren Faktoren ab. Verlierst du ein Duell, erhältst du zwar noch eine geringe Menge Geld, aber keine Spielkarten. Beendest du das Duell, indem du aufgibst, erhältst du weder Geld noch Karten.

AUFEINANDERFOLGENDE DUELLE

In einigen Kapiteln folgt dem ersten Duell im Anschluss sofort ein zweites Duell. In solchen Fällen kann der Stapel nicht gewechselt werden. Durch das Auswählen der Option Reservestapel vor Beginn des zweiten Duells ist es jedoch möglich, Spielkarten aus dem Stapel mit Spielkarten aus dem Reservestapel zu tauschen. Ein Reservestapel kann aus bis zu sieben Spielkarten bestehen, die nicht zu den Spielkarten des Hauptstapels zählen.

Bei einer Niederlage im zweiten Duell oder im Falle eines Rückzugs wird das gesamte Duell als Niederlage gewertet. Wird das Kapitel zu einem späteren Zeitpunkt erneut ausgewählt, beginnt das Kapitel wieder beim ersten Duell.

KAMPFARENA

Im Kampfarena-Menü stehen folgende Optionen zur Auswahl:

ZAUBERERDUELL

Wähle diesen Modus aus, um gegen Gegner anzutreten, die du bereits im Story-Modus besiegt hast. Je weiter du im Story-Modus vorankommst, desto mehr Zauberer werden als Duell-Gegner hinzugefügt.

Wenn du deinen Gegner auswählst, wird die Gesamtzahl deiner bisherigen Siege und erhaltener Boni angezeigt. Wie im Story-Modus erhältst du am Ende eines erfolgreichen Duells Spielkarten, Geld und Boni.

ÜBUNGSDUELL

Der Übungsduell-Modus ermöglicht es dir, Duelle mit computergesteuerten Gegnern individuell anzupassen. Du kannst die Stapel auswählen, den Schwierigkeitsgrad bestimmen, das Zeitlimit festlegen und weitere Einstellungen vornehmen. Verwende diesen Modus, um dich im Duellieren zu üben oder einen neuen Stapel zu optimieren.

In einem Übungsduell erhältst du keine Spielkarten oder Geld.

TUTORIAL

Spiele das Tutorial vom Beginn des Story-Modus noch einmal.

STAPELBAUER

Wähle auf der Weltkarte die Option Stapelbauer aus, um deine eigenen Stapel zu erstellen oder zu optimieren. Wähle einen bestehenden Stapel oder einen leeren Slot aus, um folgende Optionen aufzurufen:

Stapel bearbeiten	Bearbeite den ausgewählten Stapel oder erstelle einen neuen Stapel in einem leeren Slot.
Stapel bewegen	Bewege den ausgewählten Stapel zu einem anderen Standort.
Stapel löschen	Lösche den ausgewählten Stapel. Beim Löschen eines Stapels wird nur der Stapel selbst gelöscht. Die Spielkarten aus deiner Bibliothek bleiben erhalten.
Stapelname bearb	Ändere den Namen des ausgewählten Stapels.

STAPEL BEARBEITEN

Behalte beim Bearbeiten eines Stapels im Hinterkopf, dass er mindestens 30 Spielkarten enthalten muss, um in einem Duell verwendet werden zu können.

Jede Spielkarte kann nur in einem Stapel verwendet werden. Besitzt du zwei Exemplare der gleichen Karte, können beide normalerweise im gleichen Stapel verwendet oder auf zwei unterschiedliche Stapel aufgeteilt werden. Einige Spielkarten unterliegen aber einer Spielkartenbegrenzung, die es untersagt, mehrere Exemplare dieser Spielkarte im gleichen Stapel zu verwenden.

RESERVESTAPEL BEARBEITEN

Zusätzlich zu den 30 Spielkarten in einem Stapel kann ein Reservestapel aus bis zu sieben alternativen Spielkarten aufgebaut werden. Der Reservestapel ist mit einer Ersatzbank vergleichbar, auf der deine Reservespieler auf ihren Einsatz warten.

STAPEL-BEARBEITUNGSANZEIGE



Stelle dir einen Stapel zusammen, indem du Spielkarten aus deinem Stapel und Reservestapel auswählst und sie mit den folgenden Steuerungsbefehlen austauschst:



Cursor bewegen



Kartenliste



Zurück



Erweiterter Statuswechsel



Kartenanzeige-Einstellungen (with Card List open)



Karte aus Stapel entfernen



Karte nehmen oder platzieren

START-Taste

Stapelkartenreihenfolge ändern

SELECT-Taste

Hilfe anzeigen

Analog-Pad

Blättern

NETZWERK

Wähle auf der Weltkarte Netzwerk aus, um die folgenden Optionen aufzurufen:

Ad-hoc	Verbinde dich direkt mit PSP™-Systemen in der Nähe, um Duelle auszutragen und über den Ad-hoc-Modus Spielkarten mit anderen Spielern zu tauschen.
Infrastruktur	Verbinde dich mit einem Netzwerk und tritt gegen Spieler aus der ganzen Welt an. Das Tauschen von Spielkarten steht in diesem Modus nicht zur Verfügung, aber du erhältst Spielkarten, wenn du Duelle über den Infrastruktur-Modus austrägst.
Duell-Verlauf	Enthält deine Rekorde sowohl für Duelle im Ad-hoc-Modus als auch im Infrastruktur-Modus mit bis zu 30 Spielern. Gegner aus dem Ad-hoc-Modus werden über ihre Spielernamen identifiziert und Gegner aus dem Infrastruktur-Modus über ihre Online-ID, auch wenn du schon im Ad-hoc-Modus gegen sie gespielt hast.

SPIELEN ÜBER DEN AD-HOC-MODUS

Schalte den WLAN-Schalter deines PSP™-Systems ein, bevor du über den Ad-hoc-Modus spielst. Schalte den WLAN-Schalter nicht aus, bevor du mit dem Spielen fertig bist. Die Spieler dürfen maximal zehn Meter voneinander entfernt sein und alle PSP™-Systeme müssen sich in direkter Sichtlinie zueinander befinden. Um über den Ad-hoc-Modus spielen zu können, muss mindestens ein Mitspieler über ein eingeschaltetes PSP™-System sowie ein eigenes Exemplar von THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS verfügen.

Im Ad-hoc-Modus kannst du dich in einem von dir oder einem anderen Spieler eingerichteten Raum duellieren oder Spielkarten tauschen. Die Umgebung des Ad-hoc-Modus besteht aus acht Ebenen, die sich jeweils aus 16 Räumen zusammensetzen.

Wähle eine Ebene aus, um in das Ad-hoc-Modus-Menü zu gelangen und wähle anschließend aus den folgenden Optionen:

Raumsuche	Wähle einen Raum auf der aktuellen Ebene aus, um ihn zu betreten. Wähle einen leeren Raum aus, um einen neuen Raum zu erstellen.
Duellraum erstellen	Erstelle einen Duellraum und warte auf den Beitritt eines anderen Spielers.

Tauschraum erstellen	Erstelle einen Tauschraum und warte auf den Beitritt eines anderen Spielers.
Stapelbauer	Bearbeite deinen Stapel, um ihn in einem anstehenden Duell zu verwenden.

AD-HOC-MODUS-DUELLE

Die Kämpfe in einem Ad-hoc-Modus-Duell laufen folgendermaßen ab:

1. Raum erstellen/beitreten

Der Spieler, der den Duellraum erstellt, bestimmt auch die Regeln des Duells. Wenn der Gegner dem Raum beitrifft, drücken beide Spieler die -Taste und wählen anschließend beide ihre Stapel.

2. Stapel auswählen

Jeder Spieler wählt einen Stapel aus, den er im Kampf verwenden möchte. Stapel, die nicht den festgelegten Duellregeln entsprechen, werden nicht angezeigt. Das Duell beginnt, wenn beide Spieler einen Stapel und die Option Duell beginnen ausgewählt haben.

3. Duell

Das Duell beginnt und läuft nach den Regeln des Spielers ab, der es erstellt hat. Am Ende des Duells erhält kein Spieler Geld (G), ganz gleich wie der Ausgang des Duells ist.

KARTENTAUSCH ÜBER DEN AD-HOC-MODUS

Das Austauschen von Spielkarten in einem Ad-hoc-Modus-Tauschraum läuft folgendermaßen ab:

1. Spielkarten auswählen

Wähle Karte ändern, um eine Karte für den Tausch auszuwählen. Spielkarten können nur einzeln getauscht werden. Wählt der andere Spieler eine Spielkarte aus, erscheint eine Option, die es dir ermöglicht, die Details der angebotenen Karte anzusehen.

Die folgenden Spielkarten können nicht getauscht werden:

Spielkarten, die sich momentan in einem Stapel befinden

Extrem seltene Spielkarten

Zusätzliche Spielkarten, die als herunterladbarer Inhalt käuflich erworben wurden

2. Spielkarten tauschen

Wählt jeder Spieler Tauschen aus, werden die zwei ausgewählten Spielkarten getauscht.

SPIELEN ÜBER DEN INFRASTRUKTUR-MODUS

Tritt in diesem Modus gegen Spieler aus der ganzen Welt an. Die Ränge werden aus den Ergebnissen der Kämpfe und den speziellen Titeln, die man durch stetige Erfolge verdienen kann, berechnet.

Um über den Infrastruktur-Modus spielen zu können, ist ein PlayStation®Network-Konto erforderlich. Wie bereits am Anfang dieser Anleitung erwähnt, werden außerdem eine Netzwerk-Verbindung und ein Wireless-(WLAN)-Access-Point benötigt. Weitere Informationen und Einzelheiten findest du im Benutzerhandbuch deines PSP™-Systems.

Wird der Infrastruktur-Modus das erste Mal aktiviert, wird die Nutzungsvereinbarung angezeigt. Du musst dir die in der Vereinbarung dargelegten Bedingungen durchlesen und ihnen zustimmen, bevor du THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS über den Infrastruktur-Modus spielen kannst.

INFRASTRUKTUR-MODUS-MENÜ

Ankündigungen werden auf der rechten Seite des Infrastruktur-Modus-Menüs angezeigt. Aus der Liste auf der linken Seite kannst du einen Duell-Typ auswählen:

Einzelduell	Der Gewinner des Duells wird nach einem Spiel bestimmt. Eine Runde „Schere, Stein, Papier“ entscheidet darüber, welcher Spieler beginnt.
-------------	--

3-Runden-Duell	Der erste Spieler, der zwei von drei
----------------	--------------------------------------

Spielen gewinnt, ist der Sieger. Welcher Spieler beginnt, wird vor jedem Spiel durch eine Runde „Stein, Schere, Papier“ entschieden. Wähle zwischen den Duellen den Reservestapel aus, um Spielkarten aus dem Stapel mit Karten aus dem Reservestapel zu tauschen.

HINWEIS: Es können auch spezielle „Online-Turniere“ stattfinden. Diese Turniere können unter der Option 3-Runden-Duell ausgewählt werden. Um an einem Turnier teilnehmen zu können, muss dein Stapel bestimmte Kriterien erfüllen, die von den Turnierveranstaltern vorgegeben werden.

DAS DUELLMENÜ

Gegnersuche	Suche einen Gegner, gegen den du mit den ausgewählten Regeln spielen willst. Die Gegner werden automatisch nach ihrem Rang sowie anderen Faktoren ausgewählt. Wurde ein Gegner gefunden, fährt das Spiel genau wie in einem Duell im Ad-hoc-Modus fort, mit der Ausnahme, dass es nach dem Ende des Duells Spielkarten als Belohnung gibt.
Rangliste	Benutze die Rangliste dazu, deinen Rang und deine Position einzusehen.
Stapelbauer	Bearbeite einen Stapel, den du im Duell einsetzen möchtest.

TITEL UND RÄNGE

Spieler erhalten Titel und verbessern ihren Rang, indem sie in Duellen im Infrastruktur-Modus Erfolge für sich verbuchen. Die Titel werden abhängig von der Anzahl der Siege und Niederlagen vergeben und fließen nicht mit in die Rangliste ein. Durch den Sieg in einem Duell verbessert sich der Spieler in der Rangliste und durch eine Niederlage verschlechtert er sich.

KARTEN-SHOP

Geld (G), das du im Spiel verdient hast, kannst du im Karten-Shop einsetzen, um neue Spielkarten zu erwerben. Je weiter du im Story-Modus vorankommst, desto mehr neue Spielkarten stehen dir im Karten-Shop für den Kauf zur Verfügung.

KARTEN-SHOP-STEUERUNG

↑/↓	Cursor bewegen
⊗-Taste	Bestätigen
⊙-Taste	Zurück
△-Taste	Erweiterter Statuswechsel
L -Taste/ R -Taste	Anzeige nach Element
SELECT-Taste	Hilfe anzeigen
Analog-Pad	Blättern

BIBLIOTHEK

In der Bibliothek erhältst du Zugang zu den alten Archiven. Je weiter du im Story-Modus vorankommst, desto mehr Dokumente stehen dir zur Verfügung.

Ein interessantes Werk, das dir gleich von Beginn an zur Verfügung steht, ist das Buch der Ehrwürdigen Finsternis. Es handelt sich dabei um ein Referenzwerk, das Informationen zu allen Spielkarten enthält, die du erhalten hast. Wähle eine Spielkarte aus der Liste aus und drücke die -Taste, um dir die Illustration und die Beschreibung anzuschauen oder um zu erfahren, wie oft die Kreatur bereits gerufen wurde. Spielkarten, die du noch nicht erhalten hast, können auch nicht ausgewählt werden.

CHARAKTERE



Der auserwählte Zauberer

Dieser junge Mann in der schneeweißen Robe wurde von Seher Vizak aufgezogen und ist der Held der Geschichte. Eine Prophezeiung besagt, dass nur der auserwählte Zauberer den Biolith Lord Scion bezwingen und somit die Welt retten kann.



Romili

Romili ist die Urenkelin der Elfe Saint Edin. Durch einen Virus hat sich ihr Körper zur Hälfte in einen Biolith verwandelt. Nachdem sie Cyrstin, die Papst-Königin im Land des Waldes, getroffen hat, trat sie der Akademie der Ehrwürdigen Finsternis bei, um ein Beschwörer zu werden.



Biolith Lord Scion

Scion ist der mächtigste Magier in der Geschichte der Menschheit. Er ist außerdem der Vater der Biolithen. Scion hat Gott den Krieg erklärt und ist fest entschlossen, sich zum alleinigen Herrscher über die Welt aufzuschwingen.



Sarma

Sarma ist der Kommandeur der Palastwache von Clare Wil und ist auch als Wächter von Tinoa bekannt.



Ehrwürdiger Vater Vlo

Vater Vlo ist der ranghöchste Mönch des Okunada-Klosters und ein politischer Flüchtling. Derzeit versteckt er sich in der Akademie der Ehrwürdigen Finsternis.



Feuerhexe Freidonia

Diese mächtige Hexe lebt schon seit langer Zeit in der Freidonischen Prärie. Sie ist die letzte Überlebende des ursprünglichen Konflikts zwischen den Biolithen und Gott. Sie ist für ihren Umgang mit Vizak bekannt.



Romulus und Remus

Diese beiden Magier sind Zwillinge und haben zusammen das Amt des Studentenpräsidenten an der Akademie der Ehrwürdigen Finsternis inne. Die Geschichten über ihre herausragenden Fähigkeiten haben sich schon im ganzen Land herumgesprochen.



Scarface

Ein Student mit einem schrecklich vernarbten Gesicht, der mit einer Bitte an Romili und den auserwählten Zauberer herantritt.



Vizak

Dieser unsterbliche Seher wacht schon seit der Erschaffung von Terra Firma über das Land. Er erhielt eine göttliche Offenbarung, die besagte, dass ein auserwählter Zauberer hervortreten würde, um die Welt zu retten.

ESPAÑOL

NOTA: todas las cartas de juego usadas en THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS son versiones digitales. Las cartas físicas de THE EYE OF JUDGMENT™ para PlayStation®3 no son compatibles con THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS para PSP™. THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS no es compatible con las cartas físicas ni con la cámara.

MEMORY STICK

Inserte un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick del sistema PSP™ para guardar los datos del juego y el progreso. Podrá cargar datos del juego desde el mismo Memory Stick o desde cualquier otro que contenga datos previamente guardados de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. Asegúrese de que hay espacio libre suficiente en el Memory Stick antes de comenzar a jugar.

NOTA: el espacio libre mínimo necesario para guardar datos de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS varía según la capacidad del Memory Stick que se use.

GUARDADO

Los progresos se guardan de forma automática mientras juega a THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. En un Memory Stick solo se puede almacenar un único archivo de guardado. No extraiga el Memory Stick mientras juegue.

DATOS DE LAS VERSIONES DE PRUEBA

Si el Memory Stick Duo™ contiene datos guardados de una versión de prueba de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS, se conservarán algunas de las cartas de juego y el dinero obtenidos. El nombre del jugador y la baraja inicial de la versión de prueba también se transfieren y no pueden ser modificados.

CONTENIDO ADICIONAL

Si compra cartas de juego adicionales a través de alguno de los packs de contenido descargable de PlayStation®Store, se mostrará un mensaje de confirmación en la pantalla del título la próxima vez que inicie THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a Internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

NOTA: THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS es compatible con los modos Ad Hoc e Infraestructura. Consulte la sección Red de este manual para obtener más información.

BOTONES DE DIRECCIÓN - MOVIMIENTO

En este manual, ↑, ↓, ←, →, etc. se refieren a los botones de dirección, a menos que se especifique lo contrario.

PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa el botón de dirección ↑, ↓, ← o → para señalar una opción y, a continuación, pulsa el botón X para confirmar. Para volver a la pantalla del menú anterior, pulsa el botón O.

CÓMO EMPEZAR

Se mostrará la pantalla del título tras una breve secuencia de presentación. Pulsa el botón START para comenzar a jugar a THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

COMENZAR UNA NUEVA PARTIDA

Escribe un nombre de jugador y selecciona una de las barajas de cartas de juego de entre las cinco disponibles para comenzar a jugar. Recomendamos a los nuevos jugadores que seleccionen la baraja inicial.

NOTA: una vez confirmado, no podrás cambiar el nombre del jugador.

CONTINUAR UNA PARTIDA GUARDADA

Si el Memory Stick Duo™ contiene datos guardados, estos se cargarán automáticamente al iniciar el juego. Si continúas con una partida guardada, pulsa el botón START cuando se muestre la pantalla del título para ir directamente al mapamundi.

EL MAPAMUNDI

En el mapamundi se muestra tu situación y te permite acceder a distintos modos de juego.



En la parte izquierda de la pantalla del mapamundi se muestran los siguientes modos de juego. Pulsa el botón de dirección ↑ o ↓ para señalar uno de los modos y, a continuación, pulsa el botón ⊗ para seleccionarlo. Al principio solo está disponible el modo Historia, pero se irán desbloqueando otros modos a medida que avances en la aventura.

Historia	Métete en la piel del Mago Elegido y sumérgete en un emocionante periplo. Algunas cartas de juego solo pueden obtenerse ganando duelos en el modo Historia.
Coliseo	Modo para un jugador en el que podrás enfrentarte a los magos contra los que ya hayas luchado en el modo Historia.
Editor	Crea tu propia baraja de cartas de juego para los duelos.
Red	Combate en duelos e intercambia cartas con otros jugadores a través del modo Ad Hoc, o enfréntate online a magos de todo el mundo usando el modo Infraestructura.
Tienda de cartas	Compra nuevas cartas con el dinero (G) que hayas ganado en los duelos.
Enciclopedia	Lee documentos sobre los personajes y la historia de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

MENÚ DE ESTADO

En la pantalla del mapamundi, pulsa el botón ⓘ para acceder al menú de estado, donde dispones de información sobre tus progresos, incluyendo el tiempo de juego, el dinero que has ganado (G) y en qué capítulo de la historia estás. En el menú de estado también se incluyen las siguientes opciones:

Carta de hechicero	Consulta las medallas ganadas, además de tu título y rango actuales. Las medallas se obtienen al cumplir ciertos requisitos en el juego. El título y rango se otorgan tras disputar un duelo a través del modo Infraestructura.
Manual del hechicero	Esta guía está llena de útiles consejos, además de información sobre las reglas, un glosario de términos y explicaciones de los distintos tipos de pantallas.
Ajustes de sonido	Ajusta el volumen de los efectos de sonido y la música.

CONTROLES EN LOS DUELOS

Botones de dirección ↑, ↓, ←, →	Mover el cursor
Botón X	Confirmar
Botón O	Atrás/Cancelar
Botón A	Modo de estado avanzado
Botón B	Comprobar campo
Botón L / Botón R	Modo de estado abreviado
Botón START	Menú de juego
Botón SELECT	Mostrar ayuda
Pad analógico	Desplazar texto

LA PANTALLA DE JUEGO



CÓMO SE JUEGA

En THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS compites en duelos contra otros jugadores (controlados por la IA en los modos para un jugador) usando las cartas de tu baraja. En cada duelo, tu rival y tú hacéis movimientos en vuestros respectivos turnos para tratar de colocar cartas de criatura sobre los campos del tablero y así reclamar territorios.

LAS CARTAS DE JUEGO

Hay dos tipos de cartas:

Cartas de criatura Invocan a una criatura fantástica en uno de los nueve campos del tablero.

Cartas de hechizo Producen efectos mágicos cuando se usan.

Si es la primera vez que juegas, usa la baraja inicial ya preparada, que incluye 30 cartas seleccionadas para ayudarte a aprender cómo salir victorioso de los duelos. Una vez que obtengas cartas adicionales, podrás crear tu propia baraja en el Editor, como se explica más adelante en el manual.

OBTENCIÓN DE CARTAS DE JUEGO

Puedes conseguir nuevas cartas de juego si ganas duelos, excepto en el modo Duelo práctica y en las batallas del modo Ad Hoc. También puedes comprarlas en la Tienda de cartas con el dinero (G) que obtengas en los modos Historia y Coliseo, o incluso intercambiar cartas con otros jugadores a través del modo Ad Hoc.

DUELOS

El desarrollo de un duelo sigue el siguiente esquema:

1. Comienzo del duelo

Saca cinco cartas de la baraja para conformar tu mano del duelo. El resto de cartas pasan a ser tu biblioteca. Al comienzo de un duelo, tienes la opción de usar un "Mulligan", es decir, volver a barajar y sacar una nueva mano de cinco cartas.

2. Inicio de turno

Al comienzo de tu turno, saca una carta de tu biblioteca. Obtendrás dos puntos de "maná". El maná es la energía etérea necesaria para invocar criaturas y lanzar hechizos.

NOTA: hay una excepción a esta regla. En el primer turno de un duelo, el primer jugador no saca ninguna carta.

3. Fase de acción 1

Lanza hechizos o activa criaturas que ya estén en el tablero. Durante esta fase, puedes realizar todas las acciones que te permitan tu reserva de maná y las cartas que posees.

4. Fase de acción 2

Coloca una carta de criatura en el tablero para invocar en un campo a la criatura. Solo se puede invocar a una criatura por turno, aunque no es obligatorio hacerlo. Si una o más criaturas se encuentran dentro del alcance de ataque de una criatura invocada, se inicia una batalla automáticamente.

5. Fin de turno

Cuando concluye tu turno, comienza el del rival. Si tienes ocho o más cartas en tu mano, tendrás que descartar las que te sobran y quedarte sólo con siete.

6. Fin del duelo

Los criterios para ganar o perder un duelo son los siguientes:

Tus cartas de criatura dominan cinco campos al final de tu turno:	Victoria
Las cartas de criatura del rival dominan cinco campos al final de su turno:	Derrota
No tener cartas en la biblioteca para sacar:	Derrota
Sobrepasar el límite de tiempo en tu turno tres veces:	Derrota
Pulsar el botón START y seleccionar Rendirse en el menú del juego:	Derrota

EL MENÚ DEL JUEGO

Pulsa el botón START durante tu turno en un duelo para que se muestre el menú del juego, que incluye las siguientes opciones:

Finalizar turno	Pone fin a tu turno.
Rendirse	Abandona el duelo.
Comprueba campo	Coloca el cursor sobre un campo para seleccionar una criatura del tablero y activarla.

Datos del rival	Consulta el cementerio o la habilidad del rival. Según el modo de juego, tendrás acceso a una información determinada.
Tus datos	Consulta tu biblioteca, mano o cementerio. Si seleccionas biblioteca, tus cartas de juego se agrupan según su elemento para mayor comodidad.

NOTA: el cementerio contiene cartas de criatura que han sido retiradas del tablero y hechizos ya usados.

MODO DE ESTADO ABREVIADO

Pulsa el botón **L** y el botón **R** para cambiar la cantidad de información sobre el estado que se muestra en el tablero.

MODO DE ESTADO AVANZADO

Coloca el cursor sobre una carta de juego o una criatura invocada y pulsa el botón **A** para abrir el modo de estado avanzado, donde podrás ver el estado y las habilidades de cada carta de juego.

ACTIVACIÓN DE CRIATURAS

En tu turno, antes de invocar a una criatura, también puedes activar a una criatura que ya esté en el tablero.

Pulsa el botón **Y** o selecciona Comprueba campo en el menú del juego para mover el cursor por el tablero. Selecciona la criatura que quieres activar y pulsa el botón **X** para seleccionar una acción: puedes rotar la criatura u ordenar que ataque. El coste de maná necesario se muestra junto a cada acción.

MODO HISTORIA

El modo Historia es la opción principal para un jugador de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. La historia presenta un enrevesado argumento dividido en varios capítulos. La mayoría de los capítulos se desarrollan como sigue:

1. Narración

Se presenta el capítulo para ponerte al día en lo referente al argumento. Pulsa el botón **X** y selecciona Sí para saltar a la secuencia.

2. Secuencia

En cada capítulo se produce un acontecimiento que desemboca en un duelo. Dichos acontecimientos se presentan en forma de secuencias. Pulsa el botón START durante la reproducción para detener o saltar la secuencia.

3. Pantalla de información

Consulta los datos de tu rival y selecciona qué bajara vas a usar en el duelo. Selecciona Retirada para volver al mapamundi sin combatir.

NOTA: cuando comience la partida, tu rival podría usar "habilidades de invocador", es decir, habilidades especiales solo al alcance de los hechiceros enemigos. Sus efectos son diversos, como aumentar los puntos de salud o reducir el coste de maná de las criaturas de un determinado elemento.

4. Comienzo del duelo

Selecciona Iniciar duelo para que la batalla dé comienzo. En el modo Historia, el jugador que actúa primero está decidido de forma predeterminada. El primer duelo del modo Historia es un tutorial.

5. Resultados

Gana un duelo para obtener cartas y dinero (G). La cantidad de dinero depende de distintos factores. Si pierdes, recibirás algo de dinero, pero ninguna carta. Si te retiras y abandonas el duelo, no obtendrás nada.

DUELOS SUCESIVOS

En algunos capítulos, el primer duelo irá seguido inmediatamente de otro. En tal caso, no podrás cambiar de baraja. Sin embargo, si seleccionas Reserva antes de que comience el segundo duelo, podrás intercambiar cartas de tu baraja y la reserva. La reserva puede albergar hasta siete cartas de juego, aparte de las 30 de la baraja principal.

Si pierdes o te retiras en el segundo duelo, se considera una derrota total. Al volver a seleccionar el capítulo, tendrás que disputar de nuevo el primer duelo.

COLISEO

En el menú Coliseo aparecen las siguientes opciones:

DUELO HECHICEROS

Selecciona este modo para combatir contra rivales a los que ya has derrotado en el modo Historia. A medida que avances en el modo Historia, se irán añadiendo más hechiceros a los que podrás enfrentarte.

Selecciona a cualquiera de los adversarios para ver cuántas victorias has obtenido y las bonificaciones conseguidas. Al igual que en el modo Historia, tras salir victorioso de un duelo recibes cartas, dinero y bonificaciones.

DUELO PRÁCTICA

El modo Duelo práctica te permite crear duelos personalizados contra rivales controlados por la IA del sistema. Puedes establecer parámetros como: barajas, nivel de dificultad, límite de tiempo, etc. Este modo es ideal para practicar los duelos o para perfeccionar nuevas barajas.

En el modo Duelo práctica no recibes cartas ni dinero.

GUÍA

Vuelve a jugar el tutorial que aparece al comienzo del modo Historia.

EDITOR

Selecciona Editor en el mapamundi para crear o ajustar tus propias barajas de cartas. Selecciona una baraja ya creada o una de las ranuras vacías para acceder a las siguientes opciones:

Editar una baraja	Modifica la baraja seleccionada o crea una nueva en una ranura vacía.
Mover baraja	Desplaza la baraja seleccionada a otro lugar.
Borrar baraja	Elimina la baraja seleccionada. Al borrar una baraja no pierdes las cartas de tu biblioteca.
Editar nombre	Cambia el nombre de la baraja seleccionada.

EDICIÓN DE BARAJAS

Recuerda que una baraja debe tener exactamente 30 cartas para poder usarla en los duelos.

Cada carta de juego solo puede asignarse a una única baraja. Si tienes dos copias de la misma carta, puedes incluir ambas en la misma baraja o asignarlas a diferentes barajas. Algunas cartas podrían estar sujetas a un límite de cartas, lo que impide asignar más de un número máximo de la misma carta a una baraja.

EDICIÓN DE LA RESERVA

Además de las 30 cartas de una baraja, puedes preparar una reserva con hasta siete cartas más. La reserva se puede considerar como el banquillo de suplentes del juego.

PANTALLA DE EDICIÓN DE BARAJAS



Para conformar tu baraja, selecciona cartas de juego e intercámbialas entre la baraja y la reserva con los siguientes controles:

Botones de dirección **↑**, **↓**, **←**, **→** Mover el cursor

Botón **⊗** Lista de cartas

Botón **⊙** Atrás

Botón **△** Modo de estado avanzado

Botón **⊕** Ajustes de la pantalla de cartas
(con la lista de cartas abierta)

Botón L	Quitar carta de la baraja
Botón R	Mover o colocar carta
Botón START	Cambiar el orden de las cartas
Botón SELECT	Mostrar ayuda
Pad analógico	Desplazar texto

RED

Selecciona Red en el mapamundi para acceder a las siguientes opciones:

Ad Hoc	Conecta directamente sistemas PSP™ cercanos para competir en duelos e intercambiar cartas con otros jugadores a través del modo Ad Hoc.
Infraestructura	Conéctate a la red y disputa batallas contra otros jugadores de todo el mundo. En este modo no es posible intercambiar cartas, pero sí las obtendrás al combatir en duelos.
Historial de duelos	Contiene información sobre los duelos que has disputado en los modos Ad Hoc e Infraestructura con hasta 30 jugadores. Los rivales contra los que te has enfrentado en el modo Ad Hoc aparecen por su nombre. Los del modo Infraestructura aparecen por su ID online, incluso si también te has enfrentado a ellos en el modo Ad Hoc.

EL MODO AD HOC

Antes de jugar a través del modo Ad Hoc, enciende el interruptor WLAN del sistema PSP™. No lo apagues hasta que acabes de jugar. Todos los jugadores deben situarse a una distancia de no más de diez metros y sin nada que obstaculice la visión entre cada uno de los sistemas PSP™. Para jugar a través del modo Ad Hoc, al menos uno de los jugadores debe tener un sistema PSP™ en marcha con su copia de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

En el modo Ad Hoc, puedes competir o intercambiar cartas en una sala creada por ti mismo u otro jugador. Este modo consta de ocho plantas, cada una con 16 salas.

Selecciona una de las plantas para acceder al menú del modo Ad Hoc y, a continuación, una de las siguientes opciones:

- | | |
|----------------------|--|
| Buscar sala | Selecciona una de las salas de la planta. Si quieres crear una nueva sala, selecciona vacía. |
| Crear sala de duelo | Crea una sala de duelo y espera a que un jugador entre. |
| Crear sala de cambio | Crea una sala de cambio y espera a que un jugador entre. |
| Editor | Modifica tu baraja para usarla en los duelos. |

DUELOS EN EL MODO AD HOC

Los combates de las salas de duelo del modo Ad Hoc siguen el siguiente esquema:

1. Crear/unirse a una sala

El jugador que crea una sala de duelo también establece las reglas del mismo. Cuando un rival se une a la sala, ambos jugadores deben pulsar el botón  y, a continuación, elegir sus barajas.

2. Seleccionar baraja

Cada jugador selecciona la baraja que quiere usar. Solo se muestran las barajas que cumplen las reglas del duelo en cuestión. El duelo comienza cuando ambos jugadores tienen su baraja lista y seleccionan Iniciar duelo.

3. Duelo

El duelo comienza y sigue las reglas establecidas por el jugador que lo creó. Independientemente del resultado, no se obtiene dinero (G) al final del duelo.

INTERCAMBIO DE CARTAS EN EL MODO AD HOC

Estos son los pasos a seguir para intercambiar cartas en una sala de cambio del modo Ad Hoc:

1. Seleccionar cartas

Selecciona Cambiar carta para elegir qué carta quieres intercambiar. Las cartas se intercambian de una en una. Cuando el rival selecciona una carta para cambiarla, aparece una opción que te permite ver los detalles de la carta que te está ofreciendo.

No es posible intercambiar las siguientes cartas:

Cartas incluidas en una baraja.

Cartas ultra raras.

Cartas adicionales adquiridas con los packs de contenido descargable.

2. Intercambiar cartas

Cuando ambos jugadores seleccionen Intercambiar, se producirá el cambio de las dos cartas de juego.

EL MODO INFRAESTRUCTURA

A través de este modo puedes enfrentarte contra jugadores de todo el mundo. Las clasificaciones se calculan en base a los resultados y, según tus logros, recibirás títulos especiales.

Necesitas una cuenta de PlayStation®Network para usar el modo Infraestructura.

Como ya se ha descrito anteriormente en este manual, también se necesitan una conexión a Internet y un punto de acceso inalámbrico (WLAN). Si deseas más información, consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™.

Cuando se activa por primera vez el modo Infraestructura, aparece el Acuerdo de usuario. Es necesario que leas y aceptes los términos del acuerdo para jugar THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS a través del modo Infraestructura.

MENÚ DEL MODO INFRAESTRUCTURA

Los avisos se muestran en la parte derecha del menú del modo Infraestructura. Puedes elegir uno de los tipos de duelo en la lista de la parte izquierda:

- | | |
|---------------------|--|
| Duelo a una ronda | El ganador del duelo se decide tras una única ronda. El jugador que inicia el juego se decide a Piedra, papel o tijeras. |
| Duelo a tres rondas | El primer jugador en ganar dos de las tres rondas es el vencedor. El jugador que inicia el juego se decide a Piedra, papel o tijeras. Selecciona Reserva entre un duelo y otro para intercambiar cartas de la baraja y la reserva. |

NOTA: a veces se celebran "torneos online" especiales. Podrás acceder a ellos a través de Duelo a tres rondas. Las barajas para dichos torneos deben cumplir ciertos requisitos establecidos por los organizadores.

EL MENÚ DE DUELO

Buscar sala	Selecciona a un rival para luchar según las reglas establecidas. Los rivales se eligen automáticamente según su rango y otros factores. Una vez decidido el rival, el juego se desarrolla como en los duelos del modo Ad Hoc, con la diferencia de que sí se obtienen cartas al final del duelo.
Tablero clasificación	Aquí podrás ver tu rango y posición en la clasificación.
Editor	Edita una baraja para usarla en el duelo.

TÍTULOS Y RANGOS

Los jugadores reciben títulos y mejoran su rango según sus logros en los duelos del modo Infraestructura. Los títulos se otorgan en base al número de victorias y derrotas, y no afectan a la clasificación. El rango aumenta al ganar duelos y baja al perderlos.

TIENDA DE CARTAS

Utiliza el dinero (G) obtenido en el juego para comprar nuevas cartas en la Tienda de cartas. A medida que avances en el modo Historia, nuevas cartas se irán añadiendo a la Tienda de cartas.

CONTROLES DE LA TIENDA DE CARTAS

Botones de dirección ↑/↓	Mover el cursor.
Botón X	Confirmar.
Botón O	Atrás.
Botón A	Modo de estado avanzado.
Botón L / Botón R	Ordenar por elemento.
Botón SELECT	Mostrar ayuda.
Pad analógico	Desplazar texto.

ENCICLOPEDIA

Aquí encontrarás manuscritos ancestrales. A medida que avances en el modo Historia se irán desbloqueando más documentos.

Uno de los volúmenes más interesantes, disponible desde el comienzo, es el Libro de la Sagrada Oscuridad, un manuscrito de referencia con información sobre todas las cartas de juego que has obtenido. Selecciona una carta de la lista y pulsa el botón  para ver su ilustración, descripción y el número de veces que la criatura ha sido invocada. No podrás seleccionar las cartas que aún no hayas obtenido en el juego.

PERSONAJES



El Mago Elegido

Este joven de inmaculada túnica blanca fue criado por el vidente Vizak y es el héroe de la historia. Según una profecía, sólo el Mago Elegido puede derrotar a Scion, el señor de los biolitos, y salvar el mundo.



Romili

Romili es la bisnieta de San Edin de los elfos. A causa de un virus, la mitad de su cuerpo se ha transformado en biolito. Tras conocer a Cyrstin, la reina papisa de la Tierra del Bosque, entra en la Academia de la Sagrada Oscuridad para convertirse en invocadora.



Scion, señor de los biolitos

Scion es el hechicero más poderoso en la historia de la humanidad y el padre de los biolitos. Ha declarado la guerra al Ser Supremo y está decidido a convertirse en el amo y soberano del mundo.



Sarma

Sarma es el capitán de la guardia de palacio de Clare Wil, también conocido con el sobrenombre de "Guardián de Tinoa".



Reverendo Vlo

El reverendo Vlo, monje de mayor rango del Monasterio Okunada y fugitivo político, se esconde actualmente en la Academia de la Sagrada Oscuridad.



Bruja Ígnea Freedonia

Esta poderosa bruja lleva morando en las Llanuras de Freedonia desde la Edad Antigua. Es la última testigo viva del conflicto original entre los biolitos y el Ser Supremo. Se sabe que tiene tratos con Vizak.



Rómulo y Remo

Estos jóvenes gemelos hechiceros ostentan la presidencia del consejo de estudiantes de la Academia de la Sagrada Oscuridad. Las historias sobre sus increíbles habilidades ya se conocen por todo el mundo.



Scarface

Un estudiante con terribles cicatrices en la cara que implora la ayuda de Romili y el Mago Elegido.



Vizak

Este vidiente inmortal ha vigilado Terra Firma desde su creación. Tuvo una revelación divina en la que un Mago Elegido vendría para salvar el mundo.

NEDERLANDS

OPMERKING: alle speelkaarten die worden gebruikt in THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS zijn digitaal. De gedrukte speelkaarten die bruikbaar zijn in THE EYE OF JUDGMENT™ voor PlayStation®3 zijn NIET bruikbaar in THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS voor PSP™. THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS ondersteunt niet het gebruik van een camera of gedrukte speelkaarten.

MEMORY STICK

Als je je spelinstellingen en vorderingen wilt opslaan, plaats je een Memory Stick in de Memory Stick-aansluiting van je PSP™-systeem. Je kunt spelgegevens laden van dezelfde of een andere Memory Stick met spelgegevens van THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. Controleer of er voldoende ruimte beschikbaar is op de Memory Stick voordat je begint te spelen.

OPMERKING: de ruimte die THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS nodig heeft om gegevens op te slaan, is afhankelijk van de capaciteit van de geplaatste Memory Stick.

VOORTGANG OPSLAAN

Je voortgang wordt automatisch opgeslagen terwijl je THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS speelt en je mag maar één bestand opslaan per Memory Stick. Verwijder de Memory Stick niet tijdens het spelen.

GEGEVENS UIT DE DEMO IMPORTEREN

Als er al opgeslagen gegevens van THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS op de Memory Stick staan, worden speelkaarten en geld bewaard die je tijdens de demo hebt verzameld. De spelersnaam en het startdeck worden ook overgenomen uit de demoversie en kunnen niet worden veranderd.

AANVULLENDE CONTENT

Wanneer je extra speelkaarten hebt gekocht via een downloadbaar contentpack uit de PlayStation®Store, krijg je de volgende keer dat je THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS opstart een bevestiging te zien in het titelscherm.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™ Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

OPMERKING: THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS ondersteunt de Ad Hoc-modus en de Infrastructuurmodus. In het onderdeel Network / Netwerk van deze handleiding kun je hier meer over lezen.

RICHTINGSTOETSEN – VERPLAATSEN

In deze handleiding worden **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. zowel voor de richting van de analoge joystick gebruikt als voor de richtingstoetsen, tenzij anders vermeld.

DE MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op ↑, ↓, ← of → om een optie te selecteren en daarna op de X-toets om te bevestigen. Druk op de O-toets om terug te keren naar het vorige menuscherm.

AAN DE SLAG

Na een korte introductie krijg je het titelscherm te zien. Druk op de START-toets om THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS te spelen.

EEN NIEUW SPEL STARTEN

Voer een spelersnaam in en kies een deck kaarten uit een van de vijf beschikbare decks om te beginnen. Onervaren spelers kunnen het beste het Starter Deck / Beginnersdeck kiezen.

OPMERKING: als je je spelersnaam eenmaal bevestigd hebt, kun je hem niet meer veranderen.

DOORGAAN MET EEN OPGESLAGEN SPEL

Als er een opgeslagen spel op de Memory Stick aanwezig is, wordt het automatisch geladen bij het opstarten. Druk als je verder wilt gaan met een opgeslagen spel in het titelscherm op de START-toets om direct naar de wereldkaart te gaan.

DE WERELDKAART

De wereldkaart geeft je huidige locatie aan en geeft toegang tot de verschillende speltypen.



De onderstaande speltypen verschijnen links in het wereldkaartscherm. Druk op ↑ of ↓ om een speltype te selecteren en druk op de X-toets om te bevestigen. In het begin is alleen het speltype Story / Verhaal beschikbaar. Naarmate je verder komt in het avontuur worden de overige speltypen vrijgespeeld.

Story / Verhaal	Jij bent de uitverkoren magiër. Beleef een spannend avontuur in dit speltype voor één speler. Bepaalde speelkaarten kun je alleen vrijspelen door duels te winnen in het speltype Story / Verhaal.
Battle Arena / Gevechtsarena	Een speltype voor één speler waarin je het opneemt tegen een computergestuurd magiër waar je al in het speltype Story / Verhaal tegen gestreden hebt.
Deck Builder / Decksamensteller	Stel je eigen deck speelkaarten samen en gebruik hem meteen in je duels.
Network / Netwerk	Duelleer en ruil kaarten met andere spelers via de Ad Hoc-modus of duelleer online tegen magiërs uit alle landen via de Infrastructuurmodus.
Card Shop / Kaartenwinkel	Koop nieuwe kaarten met het geld (G) dat je hebt verdient in je duels.
Library / Bibliotheek	Lees verschillende documenten over de personages en het verhaal van THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

STATUSMENU

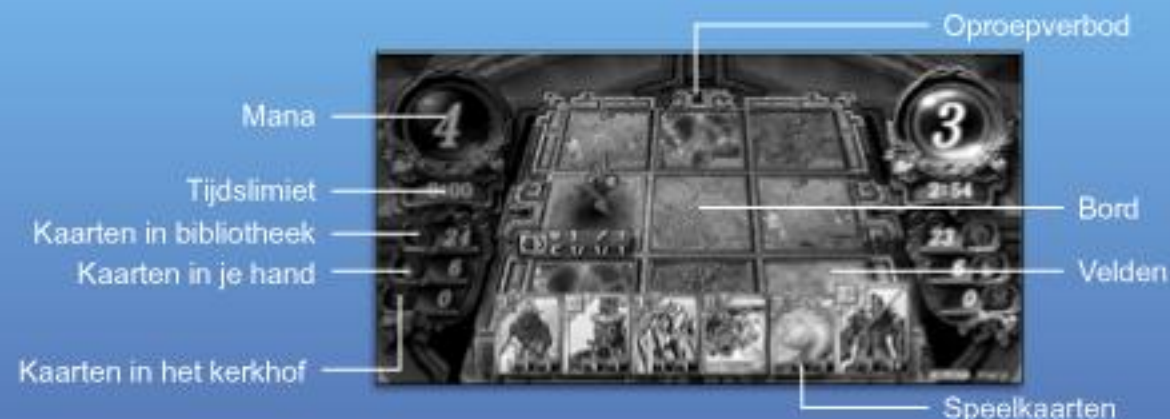
Vanaf het wereldkaartscherm kun je op de -toets drukken om naar het statusmenu te gaan. Hier kun je informatie vinden over je voortgang, zoals de tijd die je in het spel hebt gestoken, de hoeveelheid geld (G) die je hebt verdiend en in welk hoofdstuk van het verhaal je je nu bevindt. Het statusmenu bevat verder de volgende opties:

Wizard's Card / Magiërskaat	Bekijk de medailles die je hebt verdiend en je huidige titel en rang. Je verdient medailles door tijdens het spelen aan bepaalde voorwaarden te voldoen. Titels en rangen worden toegewezen nadat je een duel bent aangegaan via de Infrastructuurmodus.
Wizard's Manual / Magiërshandleiding	Deze handleiding staat barstensvol behulpzame tips, een hoop informatie over de regels en een verklarende woordenlijst met uitleg van de verschillende schermen.
Sound Settings / Geluidsinstellingen	Pas het volume van de geluidseffecten en de muziek aan.

BESTURING TIJDENS DUELS

 ,  ,  , 	Cursor verplaatsen
 -toets	Bevestigen
 -toets	Terug/annuleren
 -toets	Geavanceerde status aan/uit
 -toets	Veld bekijken
 -toets/  -toets	Snelle status aan/uit
START-toets	Menu
SELECT-toets	Hulp tonen
analoge joystick	Door tekst bladeren

HET SPELSCHERM



HET SPEL SPELEN

In THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS speel je tegen andere spelers, maar ook tegen computergestuurde spelers als je in je eentje speelt. Je gaat duels aan waarin je gebruikt maakt van je deck kaarten. In elk duel proberen jij en je tegenstander om de beurt terrein te winnen door wezenkaarten op één van de velden van het bord te plaatsen.

DE SPEELKAARTEN

Er zijn twee soorten speelkaart:

- | | |
|---------------|--|
| Wezenkaarten | Plaats fanatieke wezens op een van de negen velden van het bord. |
| Spreukkaarten | Zorgen voor een magisch effect als je ze inzet. |

Als je voor het eerst speelt, gebruik dan het kant-en-klare Starter Deck / Beginnersdeck. Het deck bevat 30 kaarten die zijn geselecteerd om je te leren hoe je duels moet winnen. Nadat je zelf extra kaarten hebt verkregen, kun je je eigen deck samenstellen met de Deck Builder / Decksamensteller. Dit wordt verderop in deze handleiding nog uitgelegd.

SPELKAARTEN VERKRIJGEN

Je verkrijgt nieuwe speelkaarten door duels te winnen, behalve in het speltype Training Duel / Trainingsduel of wanneer je vecht via de Ad Hoc-modus. Je kunt ze ook in de Card Shop / Kaartenwinkel kopen met het geld (G) dat je hebt verdiend in het speltype Story / Verhaal en het speltype Battle Arena / Gevechtsarena. Je kunt ook ruilen met andere spelers via de Ad Hoc-modus.

DUELS

De voortgang van elk duel is onder te verdelen in de volgende stappen:

1. Begin van het duel

Er worden vijf kaarten getrokken uit je deck. Dit is je hand voor het duel. De overige speelkaarten vormen je bibliotheek. Aan het begin krijg je de optie voor een 'Mulligan / Mulligan'. Dit betekent dat je deck opnieuw wordt geschud en je een nieuwe hand van vijf kaarten krijgt.

2. Begin van je beurt

Aan het begin van je beurt, trek je één kaart uit je bibliotheek. Je krijgt twee manapunten. Mana is de vluchtige energie die je nodig hebt om wezens op te roepen en spreuken uit te spreken.

OPMERKING: er is één uitzondering op deze regel. Tijdens de allereerste beurt van het duel trekt de eerste speler geen speelkaart.

3. Actieronde 1

Spreek spreuken uit en/of activeer wezens die al op het bord liggen. Je mag zo vaak actie ondernemen als je mana en de voorraad speelkaarten in je hand toestaan.

4. Actieronde 2

Roep een wezen op en plaats het op een veld door een wezenkaart op het bord te plaatsen. Je mag maar één wezen per beurt oproepen. Je mag je beurt ook beëindigen zonder een wezen op te roepen. Als er een of meer wezens binnen het aanvalsbereik staan van het opgeroepen wezen, begint er automatisch een gevecht.

5. Eind van je beurt

Als jouw beurt ten einde is, mag je tegenstander aan de slag. Als je op dit moment acht of meer kaarten in je hand hebt, moet je kaarten afleggen tot je er nog maar zeven overhebt.

6. Eind van een duel

Of je een duel wint of verliest wordt bepaald door de volgende factoren:

Jouw wezenkaarten hebben aan het eind van je beurt vijf velden bezet: **Gewonnen**

De wezenkaarten van je tegenstander hebben aan het eind van zijn beurt vijf velden bezet: **Verloren**

Je hebt geen kaarten meer in je bibliotheek die je kunt trekken: **Verloren**

Je overschrijdt drie keer de tijdslimiet tijdens jouw beurt: **Verloren**

Je drukt op START en kiest Surrender / Overgeven in het menu: **Verloren**

HET MENU

Druk tijdens jouw beurt in een duel op START om het menu te openen met de volgende opties:

End turn / Beurt beëindigen	Hiermee beëindig je je huidige beurt.
Surrender / Overgeven	Hiermee beëindig je het duel door op te geven.
Check field / Veld bekijken	Verplaats de cursor naar een veld om een wezen te selecteren op het bord dat je wilt activeren.
Opponent data / Gegevens tegenstander	Bekijk de Graveyard / het Kerkhof of de Skill / vaardigheid van je tegenstander. De gegevens die je te zien krijgt, zijn afhankelijk van het speltype.
Your data / Jouw gegevens	Bekijk je Library / Bibliotheek, Hand of Graveyard / Kerkhof. Wanneer je Library / Bibliotheek kiest, worden je speelkaarten voor de duidelijkheid ingedeeld per element.

OPMERKING: een Graveyard / Kerkhof bevat wezenkaarten die uit het spel zijn verwijderd en spreken die zijn uitgesproken.

INSTELLING SNELLE STATUS

Druk op **L** en **R** om de hoeveelheid getoonde statusinformatie op het bord in te stellen.

GEAVANCEERD STATUSSCHERM

Plaats de cursor op een speelkaart of opgeroepen wezen en druk op **A** om het geavanceerde statusscherm te tonen. Gebruik het geavanceerde statusscherm om de status en vaardigheden van elke kaart bij te houden.

WEZEN ACTIVEREN

Als het jouw beurt is, kun je ervoor kiezen een wezen te activeren dat al op het bord ligt voordat je een nieuw wezen oproept.

Druk op **Q** of kies Check Field / Veld bekijken in het menu om de cursor over het bord te verplaatsen. Selecteer het wezen dat je wilt activeren en druk op **X** om een actie te kiezen. Je kunt je wezen draaien of aan laten vallen. De benodigde mana staat aangegeven naast de actie.

SPELTYPE STORY / VERHAAL

Het speltype Story / Verhaal is de kurk waarop de singleplayer van THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS drijft. Het verhaal bevat een doorlopend plot en is opgedeeld in een aantal hoofdstukken. De meeste hoofdstukken zijn als volgt opgedeeld:

1. Vertelling

Het huidige hoofdstuk wordt geïntroduceerd zodat je weer op de hoogte bent van het verhaal. Druk op **X** en kies Yes / Ja om door te gaan naar het filmpje.

2. Filmpje

In elk hoofdstuk gebeurt iets dat de aanleiding vormt van een duel. Deze gebeurtenis kun je bekijken in een filmpje. Druk op START tijdens het afspelen om te pauzeren of om het filmpje over te slaan.

3. Instructies

Bekijk de gegevens van je tegenstander en kies het deck dat je in het duel wilt gebruiken. Kies Retreat / Terugtrekken om terug te keren naar de wereldkaart zonder het gevecht aan te gaan.

OPMERKING: wanneer het duel begint, kan je tegenstander 'oproepvaardigheden' inzetten. Dit zijn speciale vaardigheden die alleen een vijandelijke magiër kan gebruiken. Een oproepvaardigheid geeft bijvoorbeeld meer levenspunten of reduceert de benodigde mana van wezens van een bepaald element.

4. Duel beginnen

Kies Begin Duel / Duel beginnen om het duel met je tegenstander aan te gaan. In het speltype Story / Verhaal staat al vast welke speler mag beginnen. Het eerste duel in het speltype Story / Verhaal is ook meteen een tutorial.

5. Uitslag

Win een duel om speelkaarten en geld (G) te verdienen. De hoeveelheid geld die je verdient, hangt af van verschillende factoren. Als je een duel verliest, verdien je nog steeds een klein beetje geld, maar geen speelkaarten. Wanneer je opgeeft, verdien je geen van beiden.

MEERDERE DUELS

In sommige hoofdstukken volgt er op het eerste duel direct een tweede. Het is dan niet mogelijk van deck te wisselen voor het duel begint, maar door Sideboard / Extra kaarten te kiezen voor het tweede duel, kun je wel speelkaarten uit je deck ruilen voor kaarten uit je set extra kaarten. Je mag maximaal zeven extra kaarten hebben, los van de 30 waaruit je deck bestaat.

Als je het tweede duel verliest of je terugtrekt, verlies je helemaal. Wanneer je op een later moment het hoofdstuk nog eens probeert, moet je weer met het eerste duel beginnen.

BATTLE ARENA / GEVECHTSARENA

De volgende opties zijn beschikbaar in het Battle Arena / Gevechtsarena-menu:

WIZARD DUEL / MAGIËRS DUEL

Kies dit speltype om te vechten tegen tegenstanders die je al eens hebt verslagen in het speltype Story / Verhaal. Er worden nog andere magiërs toegevoegd om tegen te duelleren.

Terwijl je een tegenstander selecteert, worden je totale aantal gewonnen duels en verworven bonussen getoond. Net als in het speltype Story / Verhaal verdien je aan het eind van een gewonnen duel speelkaarten, geld en bonussen.

TRAINING DUEL / TRAININGSDUEL

In het speltype Training Duel / Trainingsduel kun je zelf je duels tegen computergestuurde tegenstanders instellen. Je kiest de decks, het niveau, de tijdslimiet en andere opties. Gebruik dit speltype om te oefenen voor duels of om een nieuw deck te perfectioneren.

Tijdens een Training Duel / Trainingsduel verdienen je geen geld of kaarten.

TUTORIAL

Speel nog een keer de tutorial die je aan het begin van het speltype Story / Verhaal hebt doorlopen.

DECK BUILDER / DECKSAMENSTELLER

Kies Deck Builder / Decksamensteller vanaf de wereldkaart om je eigen decks te maken of te perfectioneren. Kies een bestaand deck of een empty / leeg vakje voor de volgende opties:

Edit a deck / Deck aanpassen	Pas het gekozen deck aan of stel een nieuw deck samen in een leeg vakje.
Move deck / Deck verplaatsen	Verplaats het deck naar een andere locatie.
Clear deck / Deck verwijderen	Wis het geselecteerde deck. Als je een deck verwijdert, blijven de speelkaarten gewoon in je bibliotheek, alleen het deck wordt dus gewist.
Edit deck name / Decknaam aanpassen	Verander de naam van het geselecteerde deck.

EEN DECK AANPASSEN

Als je een deck aanpast, onthoud dan dat het precies dertig kaarten moet bevatten als je het in een duel wilt gebruiken.

Elke speelkaart kan maar één keer in een deck voorkomen. Als je een kaart twee keer hebt, kun je ze allebei in hetzelfde deck stoppen of allebei in een ander deck. Op sommige speelkaarten zit een limiet, waardoor je er maar één per deck mag hebben.

EXTRA KAARTEN AANPASSEN

Naast de 30 speelkaarten in een deck, mag je tot een maximum van zeven extra kaarten hebben. Deze extra kaarten kun je zien als een reservebank waar je wisselspelers op zitten.

SCHERM DECK AANPASSEN



Stel je deck samen door speelkaarten tussen je deck en je extra kaarten te wisselen via de onderstaande besturing:

↑, ↓, ←, →	Cursor verplaatsen
⊗-toets	Kaartenlijst
⊙-toets	Terug
⊕-toets	Geavanceerde status aan/uit
⊞-toets (in de kaartenlijst)	Instellingen kaart tonen
L-toets	Kaart verwijderen uit deck
R-toets	Een kaart pakken of plaatsen
START-toets	Volgorde kaarten in deck veranderen
SELECT-toets	Hulp tonen
analoge joystick	Door tekst bladeren

NETWORK / NETWERK

Kies Network / Netwerk vanaf de wereldkaart voor de volgende opties:

Ad Hoc / Ad Hoc-modus

Communiceer rechtstreeks met andere PSP™-systemen om met andere spelers te duelleren of kaarten te ruilen via de Ad Hoc-modus.

Infrastructure /
strijden Infrastructuurmodus

Maak verbinding met een netwerk om wereldwijd te tegen spelers. Je kunt op deze manier geen kaarten ruilen, maar je kunt wel nieuwe kaarten verdienen door te duelleren via de Infrastructuurmodus.

Duel History / Duelgegevens

Bevat je records voor duels in de Ad Hoc-modus en de Infrastructuurmodus. Tegenstanders uit de Ad Hoc-modus worden aangegeven met hun spelernaam, tegenstanders uit de Infrastructuurmodus worden aangegeven met hun online-id, zelfs als je ook in de Ad Hoc-modus tegen ze hebt gevochten.

SPELEN VIA DE AD HOC-MODUS

Voor je gaat spelen via de Ad Hoc-modus, moet je de WLAN-schakelaar aanzetten. Zet de WLAN-schakelaar niet uit tot je klaar bent met spelen. De spelers moeten binnen tien meter van elkaar zitten en er mogen geen obstructies zijn tussen de PSP™-systemen. Om te spelen via de Ad Hoc-modus moet er minimaal één iemand zijn met een PSP™ die aanstaat en zijn of haar eigen exemplaar van THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS gebruikt.

In de Ad Hoc-modus kun jij of een andere speler een ruimte aanmaken waarin je kunt duelleren of kaarten kunt ruilen. De Ad Hoc-modus bevat acht verdiepingen met elk 16 ruimtes.

Kies een verdieping om naar het menu Ad Hoc-modus te gaan en kies dan uit de volgende opties:

Search for room /
ruimte zoeken

Kies een ruimte op de huidige verdieping en ga die Naar binnen. Selecteer een empty / lege ruimte om een nieuwe ruimte aan te maken.

Create duel room /
Duelruimte aanmaken

Maak een duelruimte aan en wacht op andere spelers.

Create trading room /
Ruilruimte aanmaken

Maak een ruilruimte aan en wacht op een andere speler.

Deck Builder / Decksamensteller Pas je deck aan voor gebruik in een toekomstig duel.

DUELS IN DE AD HOC-MODUS

Gevechten in een duelruimte verlopen als volgt:

1. Maak ruimte aan/ga naar ruimte

De speler die de duelruimte aanmaakt, bepaalt ook de regels van het duel. De tegenstanders gaat naar de ruimte, waarna beide spelers op  drukken en hun deck kiezen.

2. Kies je deck

Elke speler kiest een deck om in het duel te gebruiken. Decks die niet voldoen aan de regels van het duel worden niet weergegeven. Het duel begint als beide spelers een deck hebben geselecteerd en Begin Duel / Duel beginnen kiezen.

3. Duel

Het duel begint en verloopt volgens de regels die van tevoren zijn ingesteld. Er wordt geen geld (G) verdiend na het duel, ongeacht de uitkomst.

KAARTEN RUILEN VIA DE AD HOC-MODUS

Speelkaarten ruilen via de Ad Hoc-modus gaat als volgt:

1. Speelkaarten selecteren

Kies Change Card / Kaart ruilen om een speelkaart te selecteren die je wilt ruilen. Speelkaarten moeten een voor een worden geruild. Wanneer de andere speler een kaart heeft geselecteerd om te ruilen, krijg je de mogelijkheid om de details van die kaart te bekijken.

Onderstaande kaarten kunnen niet worden geruild:

Speelkaarten die in een deck zitten

Ultra Rare (ultrazeldzame) speelkaarten

Speelkaarten die je hebt gekocht in downloadbare contentpacks

2. Speelkaarten ruilen

Als beide spelers Trade / Ruilen kiezen, worden de twee geselecteerde speelkaarten geruild.

SPELEN VIA DE INFRASTRUCTUURMODUS

Hiermee kun je wereldwijd tegen andere spelers strijden. Rangen worden berekend aan de hand van uitslagen en als je succesvol blijft, kun je speciale titels verdienen.

Je moet over een PlayStation®Network-account beschikken om via de Infrastructuurmodus te kunnen spelen.

Zoals eerder aangegeven in deze handleiding, heb je ook een internetverbinding en een draadloos (WLAN-) toegangspunt nodig. Bekijk voor meer informatie de handleiding van je PSP™-systeem.

Als je de Infrastructuurmodus voor het eerst activeert, krijg je de gebruikersovereenkomst te zien. Die moet je lezen en accepteren om THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS via de Infrastructuurmodus te kunnen spelen.

INFRASTRUCTUURMODUSMENU

Aankondigingen vind je rechts van het Infrastructuurmodusmenu. Je kunt het soort duel kiezen in de lijst links:

Single Duel / Enkel duel

De winnaar wordt vastgesteld na één ronde. Een spelletje 'steen, schaar, papier' bepaalt wie mag beginnen.

Three Round Duel /
Duel van drie rondes

De eerste speler die twee van de drie duels wint, heeft gewonnen. Een spelletje 'steen, schaar, papier' bepaalt wie mag beginnen. Kies Sideboard / Extra kaarten tussen de duels om kaarten in je deck te ruilen voor je extra kaarten.

OPMERKING: er vinden soms ook speciale toernooien plaats. Ze zijn beschikbaar via de optie Three Round Duel / Duel van drie rondes. Om mee te doen aan een toernooi, moet je deck voldoen aan de regels van degenen die het toernooi organiseren.

HET DUELMENU

Search for Opponent /
Zoeken naar tegenstander

Kies een tegenstander voor een duel met de aangegeven regels. Mogelijke tegenstanders worden uitgezocht op hun rang en andere factoren. Zodra een tegenstander is gevonden, verloopt het duel net als in de Ad Hoc-modus, met als verschil dat je aan het eind speelkaarten kunt verdienen.

Ranking Board / Ranglijst

Gebruik de ranglijst om je rang en positie te bekijken.

Deck Builder / Decksamensteller

Pas een deck aan om te gebruiken tijdens duels.

TITELS EN RANGEN

Spelers ontvangen titels en verbeteren hun rang door duels te winnen via de Infrastructuurmodus. Titels worden toegekend aan de hand van je overwinningen en nederlagen en hebben geen invloed op je rang. Door te winnen stijgt je in rang en door te verliezen daalt je rang.

CARD SHOP / KAARTENWINKEL

Geef het geld (G) dat je in het spel hebt verdiend uit in de Card Shop / Kaartenwinkel om nieuwe speelkaarten te kopen. Hoe verder je komt in het speltype Story / Verhaal, des te meer speelkaarten zijn er beschikbaar in de Card Shop / Kaartenwinkel.

BESTURING CARD SHOP / KAARTENWINKEL



Cursor verplaatsen



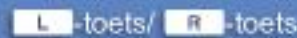
Bevestigen



Terug



Geavanceerde status aan/uit



Per element tonen

SELECT-toets

Hulp tonen

analoge joystick

Door tekst bladeren

LIBRARY / BIBLIOTHEEK

Bekijk de oeroude archieven in de Library / Bibliotheek. Naarmate je vordert in het speltype Story / Verhaal, komen er meer oude documenten beschikbaar.

Een interessant document dat meteen al beschikbaar is, is de Tome of Sacred Darkness / Het boek van de heilige duisternis. Dit referentieboek bevat alle informatie over de kaarten die je hebt verzameld. Kies een speelkaart uit de lijst en druk op  om de illustratie, omschrijving en het aantal keer dat het wezen is opgeroepen te tonen. Speelkaarten die je nog niet hebt verzameld, kun je ook nog niet selecteren.

PERSONAGES



The Chosen Wizard (De uitverkoren magiër)

Deze jongeman in zijn witte gewaad werd opgevoed door Seer Vizak en is de held van dit verhaal. In een profetie staat dat de uitverkoren magiër de Biolith Lord Scion zal verslaan en de wereld zal redden.



Romili

Romili is de achterkleindochter van de elf Saint Edin. Door een virus is ze voor de helft in een Biolith veranderd. Nadat ze Cyrstin, de Pope-Queen van het Land of Wood (Paus-koningin van het Land van hout) heeft ontmoet, treedt ze toe tot de Academy of the Sacred Darkness (Academie van de heilige duisternis) om een summoner (oproeper) te worden.



Biolith Lord Scion

Scion is de machtigste magiër in de geschiedenis van de mensheid. Hij is ook de vader van de bioliths. Scion heeft de oorlog verklaard aan het Supreme Being (Opperwezen) en is vastberaden de alleenheerser van de wereld te worden.



Sarma

Sarma is de kapitein van de paleiswacht van Clare's Wil en staat ook bekend als de Guardian of Tinoa (wachter van Tinoa).



Father Okunada (Vader Okunada)

Vader Okunada is de leider van de monniken van het Okunada Monastery (Okunda-klooster) en een politiek vluchteling. Vader Okunada zit momenteel ondergedoken in de Academy of the Sacred Darkness.



Fire Witch Freedonia (Vuurheks Freedonia)

Deze machtige heks leeft al sinds de oudheid op de Freedonian Plains (Freedoniaanse vlakte). Ze is de laatst overgebleven getuige van het eerste conflict tussen de Bioliths en het Supreme Being. Het is bekend dat ze samenwerkt met Vizak.



Romulus en Remus

Deze jonge tweelingmagiërs zijn beide studentvoorzitter aan de Academy of the Sacred Darkness. Geruchten over hun machtige vaardigheden gonzen door het hele land.



Scarface

Een student met een gezicht vol littekens die Romili en de uitverkoren magiër om hulp vraagt.



Vizak

Deze onsterfelijke wijze beschermt terra Firma al sinds het ontstaan ervan. Hij ontving een goddelijke boodschap die aangaf dat een uitverkoren magiër zou verschijnen om de wereld te redden.

PORTUGUÊS

NOTA: todas as cartas usadas em THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS são versões digitais. As cartas impressas que são compatíveis com THE EYE OF JUDGMENT™ para a PlayStation®3 NÃO são compatíveis com THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS para a PSP™. THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS não suporta a utilização de uma câmara ou de cartas de jogo impressas.

MEMORY STICK

Para gravar as definições do jogo e o progresso, insere um Memory Stick na ranhura para Memory Stick do sistema PSP™. Dados de jogo gravados podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick ou de qualquer Memory Stick que contenha dados previamente gravados de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. Certifica-te de que tens espaço livre suficiente no Memory Stick antes de começares a jogar.

NOTA: a quantidade de espaço livre mínimo para gravar dados de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS pode variar de acordo com a capacidade do Memory Stick inserido.

GRAVAÇÃO DE PROGRESSOS

Os progressos são gravados automaticamente, à medida que jogas THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS, e apenas pode ser gravado um ficheiro de dados de gravação em cada Memory Stick. Não removas o Memory Stick enquanto jogas.

IMPORTAR DADOS DE UMA DEMO

Se existirem dados de gravação de uma demo de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS no Memory Stick, as cartas e o dinheiro conseguidos durante a demo serão preservados. O nome do jogador e o baralho inicial também são transferidos da demo e não podem ser alterados.

CONTEÚDOS ADICIONAIS DO JOGO

Se compraste cartas adicionais através de packs transferíveis da PlayStation®Store, verás uma mensagem de confirmação, exibida no Ecrã de Título, na próxima vez que iniciares THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP™ comuniquem entre si, transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN – rede local sem fios).



MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.



PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software têm facilidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizar partilhar características específicas do jogo com utilizadores que não têm um PSP™ Game no seu sistema PSP™.



MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-estrutura é uma característica Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™ se ligue a uma rede através de um ponto de acesso WLAN (um dispositivo usado para ligação a uma rede sem fios). Para aceder às características do modo Infra-estrutura, são necessários vários itens, incluindo uma assinatura junto de um fornecedor de serviços Internet, um dispositivo de rede (p.ex. um router ADSL sem fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informação e detalhes de configuração, consulte o Manual de Instruções do sistema PSP™.

NOTA: THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS suporta o Modo Ad Hoc e o Modo de Infra-Estrutura. Consulta a secção Network / Rede deste manual para mais pormenores.

BOTÕES DE DIRECÇÕES - MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são usados para indicar apenas a direcção dos botões de direcções, salvo indicação em contrário.

UTILIZAR ECRÃS DE MENUS

Prime os botões de direcções ↑, ↓, ← ou → para seleccionar uma opção, e de seguida prime o botão X para confirmar. Para regressar ao ecrã de menu anterior, prime o botão ○.

COMEÇAR

O Ecrã de Título será exibido após uma breve sequência introdutória. Prime o botão START para começares a jogar THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

COMEÇAR UM JOGO NOVO

Introduz um nome de jogador, depois escolhe um baralho de cartas, de um dos cinco baralhos de cartas disponíveis, para começar o jogo. Recomendamos aos novos jogadores que escolham o Starter Deck / Baralho de Principiante.

NOTA: o nome do jogador, uma vez confirmado, não pode ser alterado.

CONTINUAR UM JOGO GRAVADO

Se existirem dados de gravação no Memory Stick inserido, eles serão carregados automaticamente no início. Ao continuares um jogo gravado previamente, prime o botão START no Ecrã de Título para seguir directamente para o Mapa do Mundo.

O MAPA DO MUNDO

O Mapa do Mundo destaca a tua localização actual e permite aceder a vários modos de jogo.



Os seguintes modos de jogo são exibidos no lado esquerdo do ecrã do Mapa do Mundo. Prime os botões de direcções ↑ ou ↓ para escolher um modo e prime o botão X para seleccioná-lo. Inicialmente, apenas o modo Story / Estória está disponível, mas à medida que progredes na aventura, os outros modos de jogo serão desbloqueados.

Story / Estória	Torna-te no Feiticeiro Escolhido e parte numa jornada emocionante, neste modo para um jogador. Algumas cartas só podem ser obtidas ao venceres duelos no modo de Story / Estória.
Battle Arena / Arena de Batalha	Um modo para um jogador que permite fazer duelos com feiticeiros controlados pelo computador, contra os quais lutaste no modo de Story / Estória.
Deck Builder / Construtor de Baralhos	Cria o teu próprio baralho de cartas, pronto para usar em duelos.
Network / Rede	Entra em duelos e troca cartas de jogo com outros jogadores, através do Modo Ad Hoc, ou em duelos online contra feiticeiros de todo o mundo, através do Modo de Infra-Estrutura.
Card Shop / Loja de Cartas	Compra novas cartas utilizando o dinheiro (G) ganho nos duelos.
Library / Biblioteca	Lê vários documentos sobre os personagens e o enredo apresentados em THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

MENU DE SITUAÇÃO

Com o ecrã do Mapa do Mundo em exibição, prime o botão ○ para acederes ao Menu de Situação, que inclui informações sobre os progressos, tais como o tempo que já jogaste, a quantidade de dinheiro (G) ganho e o capítulo actual da história. O Menu de Situação também inclui as seguintes opções:

Wizard's Card /
Carta do Feiticeiro

Vê as medalhas ganhas, assim como o título e a classificação actual. As medalhas são obtidas ao conseguires determinadas condições no jogo. Os títulos e as classificações são designados depois de jogares um duelo através do Modo de Infra-Estrutura.

Wizard's Manual /
Manual do Feiticeiro

Este guia está repleto de dicas úteis e muitas informações sobre regras, um glossário de termos e explicações sobre os diferentes tipos de ecrãs.

Sound Settings /
Definições de Som

Ajusta o volume dos efeitos sonoros e da música.

CONTROLOS DE DUELOS

↑, ↓, ←, →

Mover Cursor

botão X

Confirmar

botão O

Retroceder/Cancelar

botão △

Alternar Situação Avançada

botão □

Verificar Campo

botão L / botão R

Alternar Situação Rápida

botão START

Menu do Jogo

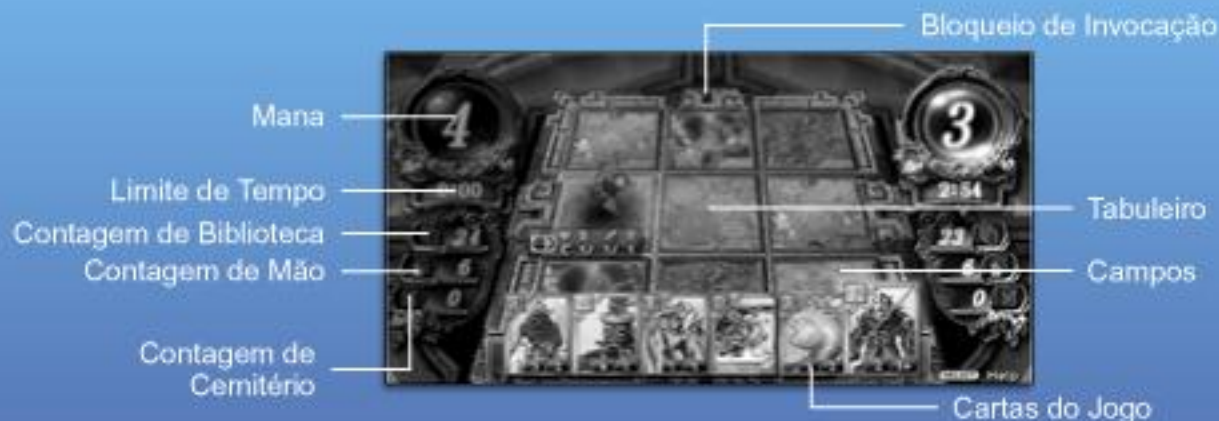
botão SELECT

Mostrar Ajuda

painel analógico

Listar Texto

O ECRÃ DO JOGO



JOGAR O JOGO

Em THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS competes contra outros jogadores – incluindo jogadores controlados pelo computador em modos para um jogador – em duelos, utilizando o teu baralho de cartas do jogo. Em cada duelo, tu e o teu adversário fazem jogadas, nos turnos respectivos, e tentam capturar território no tabuleiro, colocando cartas de criaturas nos campos do tabuleiro.

AS CARTAS DO JOGO

Há dois tipos de cartas:

Cartas de Criatura Atiram criaturas mágicas para um dos nove campos do tabuleiro.

Cartas de Feitiços Conjugam efeitos mágicos, quando entram em jogo.

Quando jogares pela primeira vez, usa o já preparado Starter Deck / Baralho de Principiante, que inclui 30 cartas seleccionadas para te ajudar a aprender a vencer duelos. Depois de obtêres cartas adicionais, podes criar os teus próprios baralhos utilizando o Deck Builder / Construtor de Baralhos, tal como será explicado mais tarde neste manual.

OBTER CARTAS DE JOGO

Podes obter cartas novas quando vences duelos, excepto no modo Training Duel / Duelo de Treino ou quando jogas uma batalha em Modo Ad Hoc. Também podes comprá-las na Card Shop / Loja de Cartas utilizando dinheiro (G) que ganhaste no Modo de Story / Estória e no modo Battle Arena / Arena de Batalha, ou podes trocar cartas com outros jogadores através do Modo Ad Hoc.

DUELOS

A progressão de cada duelo pode ser dividida nas seguintes etapas:

1. Iniciar Duelo

São retiradas cinco cartas do baralho que vão formar a tua mão para o duelo. As cartas restantes passam a ser a tua biblioteca. No início de um duelo, tens oportunidade de 'Mulligan / Rejeitar a Mão' – isto significa que o baralho é novamente baralhado e retiras uma nova mão com cinco cartas.

2. Iniciar Turno

No início do teu turno, tira uma carta da tua biblioteca. Ganhas dois pontos de 'mana'. Mana é a energia etérea necessária para invocar criaturas e conjurar feitiços.

NOTA: há uma excepção a esta regra; em cada primeiro turno de um duelo, o jogador não tira uma carta da biblioteca.

3. Fase de Acção 1

Conjura feitiços e/ou activa criaturas que já estão no tabuleiro. Podes tomar todas as acções, durante esta fase, quantas forem permitidas pelos teus recursos de cartas e mana.

4. Fase de Acção 2

Invoca uma criatura para um campo, colocando uma carta de criatura no tabuleiro. Só é permitido invocar uma criatura por turno. Também podes terminar o turno sem invocar uma criatura. Se uma ou mais criaturas estiverem posicionadas ao alcance de ataque de uma criatura invocada, inicia-se automaticamente uma batalha.

5. Fim do Turno

Quando o teu turno termina, inicia-se o turno do teu adversário. Se tiveres oito ou mais cartas na mão, nesta altura, são descartadas cartas até restarem apenas sete.

6. Final do Duelo

A vitória ou derrota de um duelo é determinada pelas seguintes condições:

As tuas cartas de criatura ocupam cinco campos no final do teu turno:	Vitória
As cartas de criatura do teu adversário ocupam cinco campos no final do seu turno:	Derrota
Não tens cartas para tirar da tua biblioteca, quando tens de fazê-lo:	Derrota
Excedes o limite de tempo durante o teu turno, três vezes:	Derrota
Primes o botão START e seleccionas Surrender / Rendição a partir do Menu do Jogo:	Derrota

O MENU DO JOGO

Prime o botão START num duelo, durante o teu turno, para abrires o Menu do Jogo e acederes às seguintes opções:

End turn / Fim do turno	Selecciona esta opção para terminares o teu turno.
Surrender / Rendição	Selecciona esta opção para terminares o duelo por desistência.
Check field / Verificar campo	Move o cursor até um campo para seleccionares uma criatura no tabuleiro para ser activada.
Opponent data / Dados do adversário	Verifica o Graveyard / Cemitério do teu adversário ou as suas Skill / Técnicas. Os dados que podem ser visualizados dependem do modo de jogo.

Your data / Os teus dados

Verifica a tua Library / Biblioteca, a Hand / Mão ou o Graveyard / Cemitério. Se escolheres Library / Biblioteca, as tuas cartas são agrupadas por elemento para serem visualizadas mais facilmente.

NOTA: um Graveyard / Cemitério contém cartas de criaturas que foram removidas do tabuleiro e feitiços que foram conjurados.

EXIBIÇÃO DE SITUAÇÃO RÁPIDA

Prime o botão **L** e o botão **R** para alterar a quantidade de informação de situação exibida no tabuleiro.

JANELA DE SITUAÇÃO AVANÇADA

Coloca o cursor por cima de uma carta ou uma criatura invocada e prime o botão **A** para abrir a janela de Situação Avançada. Usa a janela de Situação Avançada para verificar a situação e as habilidades de cada carta.

ACTIVAÇÃO DE CRIATURAS

Quando chega o teu turno, antes de invocares uma criatura, podes escolher activar uma criatura que já esteja no tabuleiro.

Prime o botão **C**, ou selecciona Check Field / Verificar Campo a partir do Menu do Jogo, para mover o cursor para o tabuleiro. Selecciona a criatura que queres activar e prime o botão **X** para seleccionar uma acção – podes rodar uma criatura ou comandá-la para atacar. O custo de mana necessário é exibido ao lado de cada acção.

MODO DE STORY / ESTÓRIA

O modo de Story / Estória é o modo principal para um jogador de THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. A estória contém um enredo envolvente e está dividida numa série de capítulos. A maioria dos capítulos desenrola-se na seguinte sequência:

1. Narração da Estória

O capítulo actual é apresentado para ficares ao corrente do enredo.

Prime o botão **X** e selecciona Yes / Sim para passares para o Filme da Estória.

2. Filme da Estória

Em cada capítulo, ocorre um evento específico que resulta num duelo. Estes eventos são vistos na forma de Filmes de Estória. Prime o botão START durante a reprodução para pausar ou saltar o filme.

3. Planeamento

Verifica os dados do teu adversário e selecciona um baralho para usares no duelo. Selecciona Retreat / Retirada para regressares ao Mapa do Mundo sem participares no duelo.

NOTA: quando o jogo começa, o teu adversário pode utilizar "técnicas de invocação" – habilidades especiais que apenas os feiticeiros inimigos podem utilizar. Uma técnica de invocação pode aumentar os pontos de ataque ou reduzir os custos de mana de uma criatura de um elemento específico.

4. Iniciar Duelo

Selecciona Begin Duel / Iniciar Duelo para entrares no duelo com o teu adversário. No modo de Story / Estória, o jogador que age primeiro é predeterminado. O primeiro duelo no modo de Story / Estória também serve de tutorial.

5. Resultados

Vence um duelo e obtém cartas e dinheiro (G). A quantidade de dinheiro obtida depende de vários factores. Se perderes um duelo, também vences uma pequena quantidade de dinheiro, mas não ganhas cartas. Se te renderes e desistires de um duelo, não ganhas nada.

DUELOS SUCESSIVOS

Em alguns capítulos, o primeiro duelo pode ser seguido de imediato por um segundo duelo. Nesses casos, o baralho não pode ser alterado, mas ao escolheres Sideboard / Baralho de Apoio antes de começar o segundo duelo, é possível trocar cartas do baralho com cartas do baralho de apoio. Um baralho de apoio pode conter até sete cartas, separadas das 30 cartas do baralho principal.

Perder ou desistir no segundo duelo significa uma derrota geral. Se o capítulo for seleccionado novamente mais tarde, o capítulo começa a partir do primeiro duelo.

BATTLE ARENA / ARENA DE BATALHA

Estão disponíveis as seguintes opções no Menu Battle Arena / Arena de Batalha:

WIZARD DUEL / DUELO DE FEITICEIROS

Selecciona este modo para combateres com oponentes que já derrotaste no modo de Story / Estória. À medida que progrides através do modo de Story / Estória, serão adicionados mais feiticeiros como adversários de duelos.

Quando escolhes um adversário, verás exibido o teu número total de vitórias e bónus alcançados. Tal como no modo de Story / Estória, no final de um duelo bem sucedido, irás obter cartas, dinheiro e bónus.

TRAINING DUEL / DUELO DE TREINO

O modo Training Duel / Duelo de Treino permite-te criar duelos personalizados com oponentes controlados pelo computador ao seleccionares o baralho, o nível de dificuldade, o tempo limite e outras opções. Usa este modo para praticar os duelos ou afinar um baralho novo.

Não podes obter cartas nem dinheiro num Training Duel / Duelo de Treino.

TUTORIAL

Repete o tutorial apresentado no início do modo de Story / Estória.

DECK BUILDER / CONSTRUTOR DE BARALHOS

Escolhe Deck Builder / Construtor de Baralhos a partir do Mapa do Mundo para criares ou afinares os teus próprios baralhos de cartas do jogo. Selecciona um baralho existente ou um espaço empty / vazio para acederes às seguintes opções:

Edit a deck / Editar um baralho	Edita o baralho seleccionado, ou cria um baralho novo num espaço vazio.
Move deck / Mover baralho	Move o baralho seleccionado para outro local.
Clear deck / Limpar baralho	Apaga o baralho seleccionado. Apagar um baralho não elimina as cartas da tua biblioteca, apenas apaga o baralho em si.
Edit deck name / Aditar nome de baralho	Altera o nome do baralho seleccionado.

EDITAR UM BARALHO

Quando editas um baralho, lembra-te que tem de conter exactamente 30 cartas para se qualificar para uso num duelo.

Cada carta de jogo só pode estar num baralho. Se tiveres dois exemplares da mesma carta, ambas podem estar no mesmo baralho, ou podem ser divididas em dois baralhos diferentes. Algumas cartas são afectadas por um limite de cartas de jogo, o que não autoriza a colocação de vários exemplares dessa carta no mesmo baralho.

ADITAR UM BARALHO DE APOIO

Além das 30 cartas de jogo num baralho, o baralho de apoio pode ser preenchido com até sete cartas de jogo alternativas. Pensa no baralho de apoio como sendo um banco com os teus jogadores substitutos.

ECRÃ DE EDIÇÃO DE BARALHO



Constrói o teu baralho, seleccionando cartas para trocar entre o baralho e o baralho de apoio, com os seguintes controlos:



Mover Cursor

botão 

Lista de Cartas

botão 

Retroceder

botão 

Alternar Situação Avançada

botão  (com Lista de Cartas aberta)

Definições de Exibição de Carta

botão **L**

botão **R**

botão START

botão SELECT

painel analógico

Remover Carta do Baralho

Agarrar ou Colocar Carta

Alterar Ordem de Cartas no Baralho

Mostrar Ajuda

Listar Texto

NETWORK / REDE

Selecciona Network / Rede a partir do Mapa do Mundo para acederes às seguintes opções:

Ad Hoc

Comunica directamente com sistemas PSP™ próximos para fazeres duelos e trocar cartas de jogo, com outros jogadores, em Modo Ad Hoc.

Infrastructure / Infra-Estrutura

Liga-te a uma rede para combateres com outros jogadores de todo o mundo. A troca de cartas não está disponível neste modo, mas podes obter cartas de jogo ao fazeres duelos no Modo de Infra-Estrutura.

Duel History / Historial de Duelos

Contém os teus registos dos duelos dos Modos Ad Hoc e Infra-Estrutura, com até 30 jogadores. Os adversários enfrentados em Modo Ad Hoc são identificados pelo nome do jogador. Os adversários enfrentados no Modo Infra-Estrutura são identificados pelo seu ID online, mesmo que também os tenhas enfrentado no Modo Ad Hoc.

JOGAR ATRAVÉS DO MODO AD HOC

Antes de jogares através do Modo Ad Hoc, faz deslizar o interruptor WLAN (rede local sem fios) para a posição de ligado. Não desligues o interruptor WLAN (rede local sem fios) até teres terminado de jogar. Todos os jogadores devem estar posicionados até dez metros de cada um e tem de existir uma linha de visão desimpedida entre cada sistema PSP™. Para jogar através do Modo Ad Hoc, pelo menos um dos adversários tem de ter um sistema PSP™ com o seu próprio exemplar do jogo THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

No Modo Ad Hoc, podes fazer duelos ou trocar cartas numa sala definida por ti ou outro jogador. O ambiente do Modo Ad Hoc inclui oito andares, em que cada andar é composto por 16 salas.

Selecciona um andar para acederes ao Menu do Modo Ad Hoc, depois escolhe de entre as seguintes opções:

Search for room / Pesquisar sala	Selecciona uma sala no andar actual para entrares. Selecciona uma sala empty / vazia para criares uma nova.
Create duel room / Criar sala de duelo	Cria uma sala de duelo e espera que um jogador se junte a ti.
Create trading room / Criar uma sala de trocas	Cria uma sala de trocas e espera que um jogador se junte a ti.
Deck Builder / Construtor de Baralhos	Edita o teu baralho que vais usar num duelo futuro.

DUELO EM MODO AD HOC

As batalhas numa sala de duelos em Modo Ad Hoc seguem estes passos:

1. Criar/juntar a sala

O jogador que cria a sala de duelo também define as regras do duelo. O adversário junta-se à sala, ambos os jogadores premem o botão  e depois ambos os jogadores devem escolher os seus baralhos.

2. Seleccionar baralho

Cada jogador escolhe um baralho para usar na batalha. Os baralhos que não respeitarem algumas das regras particulares do duelo não serão exibidos. O duelo começa quando ambos os jogadores tiverem um baralho preparado e seleccionarem Begin Duel / Iniciar Duelo.

3. Duelo

O duelo começa e segue as regras definidas pelo jogador que o criou. Não é possível ganhar dinheiro (G) no final do duelo, independentemente do resultado.

TROCA DE CARTAS EM MODO AD HOC

Trocar cartas de jogo numa sala de trocas, em Modo Ad Hoc, segue os seguintes passos:

1. Seleccionar cartas de jogo

Escolhe Change Card / Mudar Carta para seleccionar uma carta para trocar. As cartas de jogo só podem ser trocadas uma por uma. Quando o jogador adversário selecciona uma carta para trocar, fica disponível uma opção que permite ver os detalhes da carta que está em oferta.

Não é possível trocar as seguintes cartas:

Cartas de jogo que actualmente fazem parte de um baralho

Cartas de jogo Ultra Raras

Cartas de jogo adicionais compradas através de packs de conteúdos transferíveis

2. Trocar cartas de jogo

Quando ambos os jogadores seleccionarem Trade / Trocar, as duas cartas seleccionadas serão trocadas.

JOGAR ATRAVÉS DO MODO DE INFRA-ESTRUTURA

Usa este modo para combateres contra outros jogadores de todo o mundo.

As classificações são calculadas segundo os resultados, e podem ser ganhos títulos especiais através de acessos continuados.

Tens de ter uma conta PlayStation®Network para jogar no Modo de Infra-Estrutura.

Tal como descrito anteriormente neste manual, também são necessários uma ligação de rede e um Ponto de Acesso WLAN (Rede Local Sem Fios). Para mais detalhes, consulta o Manual de Instruções do sistema PSP™.

Quando o Modo de Infra-Estrutura é activado pela primeira vez, é exibido o Acordo de Utilizador. Tens de ler e aceitar os termos do acordo para poderes jogar THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS através do Modo de Infra-Estrutura.

MENU DO MODO DE INFRA-ESTRUTURA

Os anúncios são exibidos no lado direito do menu do Modo de Infra-Estrutura:
Podes escolher um formato de duelo a partir da lista do lado esquerdo:

Single Duel / Duelo Simples

O vencedor do duelo é determinado depois de um único jogo. O jogador que começa é determinado por um jogo de pedra, papel e tesoura.

Three Round Duel /
Duelo de Três Assaltos

Vence o primeiro jogador a vencer dois de três jogos. O jogador que começa é determinado, antes de cada jogo, por um jogo de pedra, papel e tesoura. Selecciona Sideboard / Baralho de Apoio entre os duelos para trocades cartas de jogo do baralho com cartas do baralho de apoio.

NOTA: também podem ocorrer 'Torneios Online' especiais; estes serão acessíveis no formato Three Round Duel / Duelo de Três Assaltos. Para entrar num torneio, o teu baralho tem de respeitar determinados critérios especificados pelo organizador do torneio.

O MENU DE DUELO

Search for Opponent /
Pesquisar Adversário

Selecciona um adversário para um duelo utilizando as regras seleccionadas. Os adversários são escolhidos automaticamente baseados na sua classificação e outros factores. Uma vez localizado um adversário, o jogo prossegue da mesma forma como um duelo em Modo Ad Hoc, excepto pelas cartas que são concedidas no final do duelo.

Ranking Board /
Quadro de Classificações

Utiliza o Quadro de Classificações para verificares a tua classificação e posição actual.

Deck Builder /
Construtor de Baralhos

Edita um baralho para ser utilizado num duelo.

TÍTULOS E CLASSIFICAÇÕES

Os jogadores recebem títulos e melhoram a sua classificação com os sucessos alcançados nos duelos do Modo de Infra-Estrutura. Os títulos são concedidos consoante o número de vitórias e derrotas, e não afectam, as classificações. Vencer um duelo aumenta a classificação do jogador e perder fá-la baixar.

CARD SHOP / LOJA DE CARTAS

Gasta o dinheiro (G) ganho no jogo na Card Shop / Loja de Cartas para comprares cartas novas. À medida que progrides no modo de Story / Estória, ficam disponíveis cartas novas para serem compradas na Card Shop / Loja de Cartas.

CONTROLOS DA CARD SHOP / LOJA DE CARTAS



Mover Cursor

botão

Confirmar

botão

Retroceder

botão

Alternar Situação Avançada

botão / botão

Ordenar por Elementos

botão SELECT

Mostrar Ajuda

painel analógico

Listar Texto

LIBRARY / BIBLIOTECA

Accede aos arquivos ancestrais na Library / Biblioteca. Há muitos documentos que ficam disponíveis, à medida que progrides pelo modo de Story / Estória.

Um compêndio interessante que está disponível logo de início é o Tome of Sacred Darkness / Tomo das Trevas Sagradas; é um livro de referência que contém informação sobre todas as cartas de jogo que já obtiveste. Selecciona uma carta a partir da lista e prime o botão para veres a sua ilustração, a descrição e o número de vezes que a criatura foi invocada. As cartas de jogo que ainda não foram obtidas não podem ser seleccionadas.

PERSONAGENS



O Feiticeiro Escolhido

Este jovem, com vestes brancas e puras, foi criado por Seer Vizak e é o herói da narrativa. Diz a profecia que apenas o Feiticeiro Escolhido pode derrotar o Biolith Lord Scion e salvar o mundo.



Romili

Romili é a bisneta do elfo Saint Edin. Um vírus transformou metade do seu corpo em Biolith. Depois de conhecer Cyrstin, a Rainha-Papal das Terras da Floresta, ela entrou para a Academia das Trevas Sagradas para se tornar uma feiticeira.



Biolith Lord Scion

Scion é o mago mais poderoso da história da humanidade. Ele é também o pai dos Bioliths. Scion declarou guerra contra o Ser Supremo e está determinado a ser o único governante do mundo.



Sarma

Sarma é o capitão da guarda palaciana de Clare Wil e também é conhecido como o Guardião de Tinoa.



Padre Okunada

É o monge superior do Mosteiro de Okunada e também fugitivo político. O Padre Okunada está refugiado, de momento, na Academia das Trevas Sagradas.



Bruxa de Fogo Freedonia

Esta bruxa poderosa vive nas Planícies de Freedonia desde os tempos antigos. Ela é a única sobrevivente do conflito original entre os Bioliths e o Ser Supremo. É conhecida por ser associada com Vizak.



Rômulo e Remo

Estes jovens magos gêmeos são os presidentes da associação de estudantes da Academia das Trevas Sagradas. Os boatos sobre as suas capacidades formidáveis já correm por todas as terras.



Scarface

Um estudante com a cara marcada por cicatrizes que se aproxima de Romili e do Feiticeiro Escolhido com um pedido de ajuda.



Vizak

Este ser imortal vigia a Terra Firma desde a sua criação. Foi-lhe dita uma revelação divina que indicava que um Feiticeiro Escolhido viria até nós e que salvaria o mundo.

РУССКИЙ

ПРИМЕЧАНИЕ: в игре THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS используются только цифровые версии игровых карт. Печатные игровые карты из игры THE EYE OF JUDGMENT™ для PlayStation®3 не совместимы с игрой THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS для PSP™. Игра THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS не поддерживает использование камеры или печатных игровых карт.

КАРТА MEMORY STICK

Чтобы получить возможность сохранять игру и параметры ее настройки, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™. Загрузить игру THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS и параметры ее настройки можно с любой карты Memory Stick, содержащей необходимые данные. Перед началом игры убедитесь, что на карте Memory Stick достаточно свободного пространства.

ПРИМЕЧАНИЕ: минимальный объем свободного пространства, необходимый для сохранения игры THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS, зависит от емкости карты Memory Stick.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Ваши достижения в игре THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS сохраняются автоматически. На одной карте Memory Stick можно создать только один файл с сохраненными данными игры. Не извлекайте карту Memory Stick во время игры.

ИМПОРТИРОВАНИЕ ДАННЫХ ИЗ ДЕМО-ВЕРСИИ

Если на карте Memory Stick сохранены данные из демо-версии игры THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS, игровые карты и деньги, полученные в демо-версии, а также имя игрока и стартовая колода будут перенесены из демо-версии в полную версию игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ К ИГРЕ

Если вы купите дополнительные игровые карты в виде загружаемого набора материалов в PlayStation®Store, при следующем запуске игры THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS на вступительном экране отобразится соответствующее сообщение.

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Некоторые продукты поддерживают режим совместной игры (Game Sharing). Для коллективной игры в режиме достаточно, чтобы диск PSP™ Game был у одного из участников.



ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

ВНИМАНИЕ: игра THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS поддерживает режимы прямого соединения и точки доступа. Подробнее об этом рассказано в разделе Network/Сеть данного Руководства.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если не сказано иного, в данном Руководстве символами ↑, ↓, ← и → обозначаются только кнопки направлений.

НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ

Для выбора пунктов меню используйте кнопки ↑, ↓, ← или → для подтверждения выбора нажмите кнопку ⊗. Для возврата к предыдущему меню нажмите кнопку ○.

НАЧАЛО ИГРЫ

После короткого ролика появится вступительный экран. Нажмите кнопку START для начала игры в THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

НАЧАЛО НОВОЙ ИГРЫ

Введите имя игрока и выберите один из пяти доступных наборов игровых карт. Начинающим игрокам рекомендуется выбрать Starter Deck/Стартовый набор.

ПРИМЕЧАНИЕ: после подтверждения введенного имени игрока его нельзя изменить.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СОХРАНЕННОЙ ИГРЫ

Если на вставленной в систему карте Memory Stick есть сохраненные игровые данные, при запуске игры они будут загружены автоматически. При продолжении сохраненной игры нажмите кнопку START на вступительном экране, чтобы сразу перейти к карте мира.

КАРТА МИРА

На карте мира вы можете выбрать один из режимов игры. Ваше расположение обозначено на карте подсветкой.



В левой части экрана карты мира перечислены следующие режимы игры. Кнопками ↑ или ↓ выберите режим и нажмите кнопку ⊗ для подтверждения. Сначала будет доступен только режим «Story/История», затем будут доступны и другие режимы.

Story/История	Индивидуальная кампания. Некоторые карты можно получить только за победу в поединках в режиме «Story/История».
Battle Arena/Схватка	Индивидуальные поединки с компьютерными соперниками, с которыми вы сражались в режиме «Story/История».
Deck Builder/Редактор колод	В этом редакторе вы можете создать собственные колоды карт.
Network/Сеть	Поединки и обмен картами с другими игроками по прямому соединению, а также сетевые сражения с соперниками со всего мира в режиме точки доступа.
Card Shop/Магазин карт	Покупка новых карт на заработанные в поединках деньги (G).
Library/Библиотека	Сведения о персонажах и сюжете THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

СТАТИСТИКА

Нажмите кнопку ⓘ на экране карты мира, чтобы перейти к меню (Status Menu), в котором содержатся сведения о статистике ваших достижениях, в числе которых – общее время игры, количество заработанных денег (G) и название главы истории, которую вы сейчас проходите. В этом меню есть следующие пункты:

Wizard's Card/ Карта волшебника	Просмотр полученных вами наград, титула и ранга. Награды можно получить за исполнение определенных условий в сражении. Титулы и ранги вы будете получать за победы в режиме точки доступа.
------------------------------------	--

Wizard's Manual/
Руководство для волшебника

Здесь собраны полезные советы и много важных сведений о правилах игры, используемых в игре терминах и типах экранов.

Sound Settings/
Параметры звука

Настройка громкости музыки и звуковых эффектов.

УПРАВЛЕНИЕ В ПОЕДИНКЕ

↑, ↓, ←, →

Перемещение курсора

Кнопка X

Подтверждение

Кнопка O

Назад/Отмена

Кнопка △

Переключение статуса

Кнопка □

Проверка клетки

Кнопка L / Кнопка R

Быстрое переключение статуса

Кнопка START

Меню игры

Кнопка SELECT

Подсказка

Мини-джойстик

Прокрутка текста

ЭКРАН ИГРЫ



ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В игре THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS вы будете сражаться в поединках с другими игроками или компьютерными соперниками с помощью набора игровых карт. Вы и соперник по очереди совершаете ходы и стараетесь занять территорию на карте, размещая карты существ в клетках игрового поля.

ИГРОВЫЕ КАРТЫ

Есть два типа карт:

Карты существ	Эти карты размещают волшебных существ на девяти клетках игрового поля.
Карты заклинаний	При вводе в игру эти карты производят волшебные действия.

Начинающим игрокам рекомендуется выбрать «Starter Deck/Стартовый набор», 30 игровых карт которого подобраны так, чтобы помочь вам научиться побеждать в поединках. Получив дополнительные карты, вы можете создать собственные колоды, используя «Deck Builder/Редактор колод».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ

За победы в поединках (кроме тренировочных – в режиме «Training Duel/Тренировка») или в ходе игры по прямому соединению вы будете получать дополнительные карты. Карты можно купить в «Card Shop/Магазине карт» за деньги (G), полученные при игре в режимах «Story/История» и «Battle Arena/Схватка». Кроме того, дополнительные карты можно выменять у других игроков по прямому соединению.

ПОЕДИНКИ

Каждое сражение состоит из нескольких стадий.

1. Начало поединка

Пять карт из колоды идут вам на руку, оставшиеся карты становятся вашей библиотекой. Перед началом боя вы можете один раз «Mulligan/Перемешать» карты и взять новые пять карт на руку.

2. Начало хода

Возьмите одну карту из библиотеки. В начале каждого хода вы получаете две единицы энергии, необходимой для призывания существ и применения заклинаний.

ПРИМЕЧАНИЕ: из этого правила есть исключение – в самый первый ход поединка первый игрок не берет карту из библиотеки.

3. Фаза действий 1

Примените заклинание и/или задействуйте существа, которые уже находятся на доске. В этой фазе можно предпринять столько действий, на сколько у вас хватит карт и запаса энергии.

4. Фаза действий 2

Призовите существо, положив на доску карту существа. За один ход можно призвать только одно существо. Можно завершить ход и без призывания существ. Бой начнется автоматически, если в пределах радиуса поражения вашего существа окажется существо противника.

5. Конец хода

Когда ваш ход закончен, начинается ход противника. Если к концу хода у вас на руке будет больше семи карт, придется сбросить лишние на кладбище. Завершить ход можно, имея на руках не более семи карт.

6. Конец поединка

Победа и поражение определяются по следующим критериям.

Ваши существа занимают пять ячеек игрового поля	Победа
В конце своего хода существа противника занимают пять ячеек поля	Поражение
Вам нужно взять карту, а у вас в библиотеке не осталось карт	Поражение
Вы трижды превысили лимит времени на ход	Поражение
Вы нажали кнопку START и выбрали «Surrender/Сдаться» в меню игры	Поражение

МЕНЮ ИГРЫ

Нажмите кнопку START во время своего хода в поединке, чтобы открыть меню игры, в котором представлены следующие пункты.

End turn/Конец хода	Выберите этот пункт, чтобы завершить ход.
Surrender/Сдаться	Выберите этот пункт, чтобы сдаться и завершить поединок.

Check field/Выбор клетки	Перемещение курсора к клетке и выбор существа, которое нужно задействовать.
Opponent data/ Данные противника	Сведения о «Graveyard/Кладбище» и «Skill/Мастерстве» противника. Набор доступных данных зависит от режима игры.
Your data/Ваши данные	Сведения о ваших «Library/Библиотеке», «Hand/Руке» и «Graveyard/Кладбище». В разделе «Library/Библиотека» карты группируются по элементам – так их удобнее просматривать.

ПРИМЕЧАНИЕ: на «Graveyard/Кладбище» отправляются убранные с доски карты существ и отработанные карты заклинаний.

СТАТУС

Нажимайте кнопки **L** и **R**, чтобы отрегулировать количество информации о статусе, отображаемой на доске.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОКНО СТАТУСА

Наведите курсор на игровую карту или призванное существо и нажмите кнопку **A**. В открывшемся окне содержатся подробные сведения о статусе и возможностях каждой карты.

КАРТЫ СУЩЕСТВ

Во время своего хода, перед призыванием существа, вы можете задействовать существо, которое уже находится на доске.

Нажмите кнопку **Y** или выберите вариант «Check Field/Выбор клетки» в меню игры, чтобы переместить курсор на доску. Затем выберите существо и нажмите кнопку **X**, чтобы выбрать действие – существо можно развернуть или приказать ему атаковать. Рядом с названием каждого действия указано количество энергии, необходимое для его выполнения.

РЕЖИМ STORY/ИСТОРИЯ

«Story/История» - это основной режим индивидуальной игры THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS. История с довольно запутанным сюжетом разделена на несколько глав, в каждой из которых действие развивается примерно так:

1. Вступление

Каждая глава начинается с краткого описания сюжета. Нажмите кнопку  и выберите Yes/Да, чтобы перейти к просмотру видеоролика (Story Movie).

2. Видеоролик

Каждая глава начинается с события, которое приводит к магическому поединку. Событие вы увидите в видеоролике. Нажмите кнопку START во время воспроизведения, чтобы приостановить или пропустить ролик.

3. Описание ситуации

Изучите сведения о противнике и выберите подходящий набор карт для использования в поединке. Выберите «Retreat/Отступить», чтобы вернуться на карту мира, не вступая в поединок.

ПРИМЕЧАНИЕ: в начале игры противник может воспользоваться особой способностью, которой обладают только враждебно настроенные по отношению к вам волшебники, и призвать стихию. В результате может увеличиться сила атаки или уменьшиться стоимость призывания существ соответствующей стихии.

4. Начало поединка

Выберите «Begin Duel/Начать поединок», чтобы вступить в бой. В режиме «Story/История» очередность ходов предустановлена. Первый поединок в режиме «Story/История» - учебный.

5. Результаты

За победу в поединке вы получите новые карты и деньги (G). При поражении вы получите немного денег, но не получите карт. Если сдадитесь и сбежите с поля боя – не получите ничего.

СЕРИЯ ПОЕДИНКОВ

В некоторых главах истории за первым поединком сразу же следует второй. При этом сменить колоду нельзя, но, выбрав перед вторым поединком пункт «Sideboard/Запас», можно заменить некоторые карты в колоде на запасные карты. В запасе может быть до 7 карт, помимо 30 карт основной колоды.

Проигрыш или отступление во втором поединке будет означать поражение во всей серии. При повторном прохождении этой главы снова придется начать с первого поединка серии.

BATTLE ARENA/СХВАТКА

В меню режима «Battle Arena/Схватка» представлены следующие пункты.

WIZARD DUEL/ПОЕДИНОК ВОЛШЕБНИКОВ

Здесь можно сразиться с волшебниками, которых вы уже победили в режиме «Story/История». По мере продвижения в «Story/Истории» список противников будет пополняться.

При выборе противника на экране отображается общее число ваших побед и полученных наград. Как и в режиме «Story/История», за победу в поединке вы получите деньги и карты, а также другие награды.

TRAINING DUEL/ТРЕНИРОВКА

В режиме «Training Duel/Тренировка» можно поупражняться с компьютерными противниками, выбрав колоды, уровень сложности, лимит времени и прочие параметры поединка. Этот режим полезен для отработки навыков боя и проверки возможностей новой колоды карт.

В режиме «Training Duel/Тренировка» вы не выиграете ни денег, ни карт.

TUTORIAL/ОБУЧЕНИЕ

Повтор обучающего видеоролика, который воспроизводится в начале режима «Story/История».

DECK BUILDER/РЕДАКТОР КОЛОД

Выберите пункт «Deck Builder/Редактор колод» на карте мира и создайте или измените собственную колоду игровых карт. После выбора существующей колоды или empty/свободной ячейки откроется следующее меню.

Edit a deck/ Редактирование колоды	Изменение выбранной колоды карт или создание новой в свободной ячейке.
Move deck/ Перемещение колоды	Перемещение колоды в другую ячейку.
Clear deck/Удаление колоды	Удаление выбранной колоды. При этом карты из удаленной колоды остаются библиотеке.

Edit deck name/
Редактирование названия

Изменение названия выбранной колоды.

РЕДАКТИРОВАНИЕ КОЛОДЫ

В колоде должно быть ровно 30 игровых карт.

Каждую карту можно поместить только в одну колоду. Если у вас есть две одинаковых карты, их можно поместить либо в одну колоду, либо в разные. Размещать несколько копий некоторых карт в одной колоде запрещено.

РЕДАКТИРОВАНИЕ ЗАПАСА

Кроме 30 игровых карт в колоде, у вас может быть еще 7 карт в запасе – этими картами можно будет заменить карты из колоды.

ЭКРАН РЕДАКТИРОВАНИЯ КОЛОДЫ



Выбирайте карты и заменяйте карты в колоде с помощью следующих команд.



Перемещение курсора

Кнопка ✕

Список карт

Кнопка ⦿

Назад

Кнопка ⚙

Дополнительное окно статуса

Кнопка ⦿

Параметры отображения карт

(когда список карт открыт)

Кнопка **L**

Кнопка **R**

Кнопка START

Кнопка SELECT

Мини-джойстик

Удаление карты из колоды

Выбор или размещение карты

Сортировка карт в колоде

Подсказка

Прокрутка текста

NETWORK/СЕТЬ

Выберите пункт «Network/Сеть» на карте мира, чтобы открыть следующее меню.

Ad Hoc/Прямое соединение

Соединение с другими системами PSP™ для совместных поединков и обмена картами с другими игроками в режиме прямого соединения.

Infrastructure/Точка доступа

Подключение к сети и сражения с игроками со всего мира. В этом режиме нельзя обмениваться картами, но вы можете получить новые карты за победу в поединке в режиме точки доступа.

Duel History/

Статистика поединков

Результаты ваших поединков с 30 игроками в режимах прямого соединения (для противника указано имя пользователя) и точки доступа (для противника указан сетевой идентификатор пользователя – даже если вы сражались с тем же противником и в режиме прямого соединения).

РЕЖИМ ПРЯМОГО СОЕДИНЕНИЯ

Перед началом игры в режиме прямого соединения сдвиньте переключатель WLAN на системе PSP™ в положение ON. Не переводите переключатель WLAN в положение OFF до окончания игры. Все игроки должны находиться на расстоянии не более 10 метров друг от друга, между их системами PSP™ не должно быть препятствий. Для игры по прямому соединению хотя бы у одного участника в системе PSP™ должна быть копия игры THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS.

В игре по прямому соединению можно участвовать в поединках с другими игроками или обмениваться с ними картами в игровой комнате, организованной администратором игры. В режиме прямого соединения поддерживается до 8 конференций, в каждой из которых может быть до 16 игровых комнат.

Выберите конференцию в меню прямого соединения, затем выберите нужный пункт в меню конференции:

Search for room/Поиск комнаты	Выбор игровой комнаты в этой конференции. Чтобы создать новую комнату, выберите empty/свободную.
Create duel room/ Создание комнаты для поединков	Выбрав этот пункт, вы создадите игровую комнату для поединков, где к вам может присоединиться другой игрок.
Create trading room/ Создание комнаты для обмена	Выбрав этот пункт, вы можете создать комнату для обмена картами, где к вам может присоединиться другой игрок.
Deck Builder/Редактор колод	Редактирование колоды карт для использования с следующим поединком.

ПОЕДИНКИ В РЕЖИМЕ ПРЯМОГО СОЕДИНЕНИЯ

Ниже перечислены этапы поединка в режиме прямого соединения.

1. Создание игровой комнаты или присоединение к созданной другим игроком

Игрок, создавший комнату, определяет правила поединка. Когда противник присоединяется к комнате, оба игрока должны нажать кнопку  и выбрать колоды.

2. Выбор колоды

Каждый игрок выбирает колоду из имеющихся в наличии. Не соответствующие правилам поединка колоды не отображаются. Поединок начинается, когда оба игрока выберут колоду, а затем выберут пункт «Begin Duel/Начать поединок».

3. Поединок

Поединок проходит по правилам, установленным администратором игры. Независимо от исхода сражения денег (G) вы не получите.

ОБМЕН КАРТАМИ В РЕЖИМЕ ПРЯМОГО СОЕДИНЕНИЯ

Чтобы обмениваться картами в режиме прямого соединения, выполните следующие действия.

1. Выбор карт для обмена

Выберите пункт «Change Card/Замена карты», затем выберите карту, которую хотите обменять. Обменивать можно только одну карту на другую. Когда другой игрок тоже выберет карту для обмена, появится возможность просмотреть сведения об этой карте.

Следующие карты обменивать нельзя:

Карты, которые входят в состав выбранной колоды

Очень редкие (Ultra Rare) карты

Дополнительные карты, приобретенные в составе загружаемых наборов карт

2. Обмен карт

Когда оба игрока выбирают пункт «Trade/Обмен», происходит обмен выбранными картами.

РЕЖИМ ТОЧКИ ДОСТУПА

В этом режиме можно сражаться в поединках с другими игроками со всего мира. По результатам поединков высчитываются рейтинги, самым успешным игрокам присваиваются особые титулы и звания.

Для игры в режиме точки доступа требуется учетная запись PlayStation®Network, а также беспроводное соединение с точкой доступа (WLAN), как сказано ранее в данном Руководстве. Подробнее см. в руководстве пользователя к системе PSP™.

При первом запуске игры в режиме точки доступа на экране отображается текст Лицензионного соглашения с конечным пользователем. Для игры в THE EYE OF JUDGMENT™ LEGENDS в режиме точки доступа требуется прочитать и принять условия данного Соглашения.

МЕНЮ РЕЖИМА ТОЧКИ ДОСТУПА

В правой части меню режима точки доступа отображаются объявления. В левой части меню находится список, в котором можно выбрать формат поединка.

Single Duel/Один раунд	Победитель определяется после одного поединка. Зачинщик определяется результатом игры «камень-ножницы-бумага».
Three Round Duel/Три раунда	Побеждает тот, кто выиграет два раунда из трех. Зачинщик каждого раунда определяется результатом игры «камень-ножницы-бумага». Выберите «Sideboard/Запас» в перерыве между раундами, если хотите заменить карты из колоды на запасные карты.

ПРИМЕЧАНИЕ: существуют также особые сетевые турниры в формате «Three Round Duel/Три раунда». Для участия в таком турнире у вас должна быть колода, соответствующая требованиям организаторов турнира.

МЕНЮ ПОЕДИНКА

Search for Opponent/ Поиск противника	Установите правила поединка - и противники будут подобраны автоматически, в соответствии с рейтингом и другими факторами. Когда противник выбран, поединок проходит по таким же правилам, как в режиме прямого соединения, но в конце игры вы получите в награду дополнительные карты.
Ranking Board/ Таблица рейтингов	В этой таблице можно увидеть свой рейтинг и позицию.
Deck Builder/Редактор колод	Редактирование колоды карт для использования с следующим поединком.

ТИТУЛЫ И РЕЙТИНГ

Побеждайте в поединках в режиме точки доступа, чтобы повысить свой рейтинг и получить в награду почетные титулы. Титулы не влияют на рейтинг, только отражают число побед и поражений. Победа повышает рейтинг, поражение - снижает.

CARD SHOP/МАГАЗИН КАРТ

На заработанные в поединках деньги (G) можно купить карты в «Card Shop/Магазине карт». По мере развития сюжета в режиме «Story/Истории» в «Card Shop/Магазине карт» будут появляться новые карты.

УПРАВЛЕНИЕ В CARD SHOP/МАГАЗИНЕ КАРТ



Перемещение курсора

Кнопка

Подтверждение

Кнопка

Назад

Кнопка

Дополнительное окно статуса

Кнопка / Кнопка

Сортировка по элементам

Кнопка SELECT

Подсказка

Мини-джойстик

Прокрутка текста

LIBRARY/БИБЛИОТЕКА

В «Library/Библиотеке» собраны древние архивы, доступ к которым вы получите по мере прохождения игры в режиме «Story/Истории».

В начале игры вам доступна «Tome of Sacred Darkness/Книга священной тьмы», в которой содержатся сведения обо всех игровых картах, которые у вас есть. Выберите карту в списке и нажмите кнопку для просмотра ее изображения, описания и статистики призывания существа, изображенного на карте. Карты, которых у вас еще нет, выбрать нельзя.

ПЕРСОНАЖИ



Избранный (Chosen Wizard)

Молодой волшебник в белых одеждах, воспитанник Сира Визака (Seer Vizak) - герой нашей истории. Согласно пророчеству, лишь Избранному под силу победить биолита Лорда Сциона (Biolith Lord Scion) и спасти мир.



Ромили (Romili)

Праправнучка эльфийской святой Эдины (Saint Edin), Ромили пострадала от вируса – ее тело наполовину стало биолитом. После встречи с Кирстин (Cyrstin), королевой Леса, Ромили поступает в Академию священной тьмы, чтобы научиться призывать стихии.



Биолит Лорд Сцион (Biolith Lord Scion)

Самый могущественный волшебник в истории человечества и прародитель биолитов. Сцион объявил войну Высшему существу (Supreme Being) и намерен стать единственным правителем мира.



Сарма (Sarma)

Капитан дворцовой стражи в Клейрвиле (Clare Wil), прозвище – Страж Тины (Guardian of Tinoa).



Отец Окунада (Father Okunada)

Настоятель монастыря Окунада (Okunada Monastery) и политический беженец, сейчас отец Окунада скрывается в Академии священной тьмы.



Огненная ведьма Фридония (Fire Witch Freedonia)

Эта могущественная ведьма живет на равнинах Фридонии с незапамятных времен. Она единственная пережила первую большую войну между биолитами и Высшим существом. Известно, что ведьма Фридония знается с Визаком.



Ромул и Рем (Romulus and Remus)

Молодые волшебники-близнецы верховодят среди студентов Академии священной тьмы. Ходят слухи, что у близнецов огромный магический потенциал.



Шрам (Scarface)

Студент с обезображенным глубокими шрамами лицом. Известно, что он о чем-то просил Ромили и Избранного.



Визак (Vizak)

Это бессмертное существо присматривает за миром под названием Terra Firma с тех пор, как мир был создан. Визаку было божественное видение, указующее, что явится Избранный и спасет мир.